STAR-T
MAGAZINE

01

Revista
Juegos
Vídeo
Gráficos

12-2010

5 €

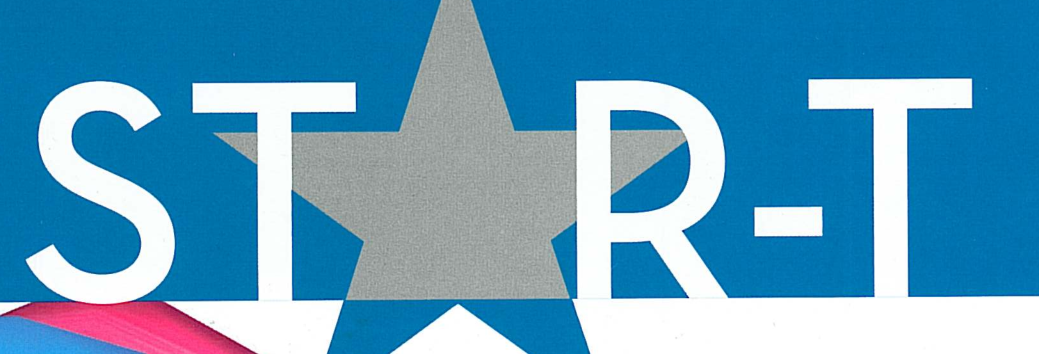


Hoy Heavy Rain / Picross 3D
Limbo / God of War III

Ayer Super Metroid / Ape Escape
Zone of the Enders / SplatterHouse

Interiores
El espacio en juego

Versus
Daniel Sánchez-Crespo (Novarama)



ESTUDIO
TETSUYA MIZUGUCHI

SEGA Rally
Manx TT Super Bike
SEGA Touring Car
Space Channel 5
Rez
Lumines
Meteos
Ninety-Nine Nights


c-system
Las mejores ofertas en www.c-system.net
c-system Rampage Extreme
1.990,00€ IVA incluido
Intel® Core™ I7 950 • Placa Base Asus 1366 Rampage III Extreme
2 TB Disco Duro • 6 GB Memoria RAM DDR3 1600 Patriot VIPER2
2 VGAS GF GTX460 1GB DDR5 en SLI • Fuente Alimentación ATX 1200W
Grabador DVD SATA • Lector Tarjetas
Teclado Gaming Logitech G510 • Ratón Gaming Logitech G700
Monitor TFT 24"W Asus VH242H
¡Completa tu equipo!
Auriculares + micrófono
Cyber Snypa Sonar 5.1
59,90€ IVA incluido
www.c-system.net / 902 386 386
c-system CON EL MEDIO AMBIENTE. Todos los precios incluyen RAEE (Reciclado de Aparatos Eléctricos y Electrónicos). Oferta válida hasta el 31/01/2010. Todos los precios incluyen IVA. Para Ceuta y Melilla, los precios son equivalentes, IPSI incluido. Precios y características pueden ser modificados sin aviso previo con motivo de una notable evolución técnica. Los productos de sustitución serán de funcionalidad o de performance al menos equivalente.
c-system


MICHELIN
STAR-T MAGAZINE
01
Revista
Juegos
Vídeo
Gráficos
12-2010

SUMARIO

Gears of War 3
Bleszinsky + Fergusson

Marcus Fenix, Dominic Santiago y los Locust siguen en guerra con la tercera propuesta de Epic Games y Microsoft. Cliff Bleszinsky, director de los dos títulos anteriores, coge de nuevo las riendas en este *Gears of War 3*, propiciando la responsabilidad de evolucionar lo que en *Gears of War* y *Gears of War 2* podía mejorarse. Lo mismo que Rod Fergusson en su rol como productor, que vuelve a ser compañero de armas de Bleszinsky y que intentará conseguir que el equipo de Epic Games muestre todas y cada una de sus excelencias. Un juego en el que se intentará perfeccionar y ampliar todos aquellos éxitos jugables que encumbraron la serie, y mucho más. **//**



Okami Den
Matsushita + Eshiro

Hideki Kamiya y Atsushi Inaba crearon en 2006 *Okami*, un juego que asombró por su perfección, tanto gráfica como jugable. Ahora casi un lustro después y dos años más tarde de la versión de Wii, aparece *Okami Den* la auténtica secuela ahora en Nintendo DS. Dirige Kuniomi Matsushita, director de la versión PlayStation 2 de *Resident Evil 4* y partícipe de títulos como *Dino Crisis*, y produciendo estará Motohide Eshiro, director de *Onimusha 2* y *Shadow of Rome*. La vuelta de una serie llena de magia y reminiscencias *Zelda*, en la que la naturaleza y los dioses primigenios hacen presencia continua a lo largo del juego. Además la Stylus de la DS complemetará las características que no podíamos realizar en el primer título, como simular realmente el dibujo y la escritura. //



Deus Ex: Human Revolution Dugas + Anfossi

Después de haber trabajado en Ubisoft durante años, Jean François Dugas, director de la serie *Far Cry Instincts* tiene la responsabilidad con *Deus Ex: Human Revolution* de proseguir a gran altura el título que Warren Spector dirigió hace ya una década, *Deus Ex*. Junto a David Anfossi, productor de *And 1 Streetball*, se dedican junto al estudio de Eidos ubicado en Montreal a componer un juego donde disparar, piratear sistemas, usar tus dotes sociales y ser sigiloso se fusiona con el género de rol, aumentando y evolucionando a Adam Jensen, el protagonista. Elige cómo jugar y encara todas sus consecuencias. **//**

Los videojuegos **hablan** por sí mismos. Nosotros los **escuchamos.**



From Dust
Chahi + Brunier

Éric Chahi vuelve. Después de doce años de *Heart of Darkness*, asume de nuevo la dirección de un juego: *From Dust*. Guillaume Brunier, partícipe en varios juegos de Ubisoft especialmente franquicias de *Tom Clancy* se pone al cargo de la producción. Un título donde el jugador puede ser capaz de influenciar directamente en el universo donde actúa, y en el que el equipo de Chahi y Brunier trasladan su visión del poder de la Tierra entre tsunamis, terremotos y volcanes. Devastadores elementos naturales al servicio de nosotros. **//**



God Eater Burst
Yoshimura + Tomizawa

Hace prácticamente un año Namco Bandai quiso dar la respuesta al tremendo éxito que estaba teniendo *Monster Hunter* y sus continuaciones con *God Eater*, un título de PSP que emanaba influencias de la saga de Capcom como de una propia como era la serie *Tales Of*. Y no erraron. Debido al éxito considerable de Japón, dentro de poco saldrá una versión mejorada y que afortunadamente vendrá a Occidente. Hiroshi Yoshimura como director y Yusuke Tomizawa vuelven a desempeñar las responsabilidades que tuvieron en el primer juego, ya que nadie mejor que ellos y su equipo para transportarnos a un título donde la narrativa al estilo *Tales Of* se funde con la caza no de monstruos sino de dioses. //



Shogun 2: Total War
Simpson + Manton

Michael M. Simpson, responsable máximo de The Creative Assembly y director creativo de muchos los juegos desarrollados en la compañía de Sussex como *Napoleon: Total War* o *Medieval: Total War* vuelve a la carga con la segunda parte de *Shogun: Total War*, *Shogun 2*. Ross Manton, productor de *Empire: Total War* y *Napoleon*, se hará cargo de la producción. Uno de los juegos estratégicos en tiempo real más esperados por todos los fans acérrimos a este género y a la serie de *Total War*, e inspirado por las enseñanzas de Sun Tzu en "El arte de la guerra", será publicado por SEGA. Por dentro, Simpson y Manton reflexionan sobre su experiencia en este género y prometen dar el todo por el todo junto a un equipo de lo más curtido en una de las series más reconocidas en PC. **//**





Reinventando la rueda

Por David Catalina

David Cage nos propone un viaje a la región más oscura y recóndita del alma humana, y lo hace con **HEAVY RAIN**, un juego que trata de redefinir la forma en que el jugador experimenta la realidad asfixiante de un thriller.

Tal vez a simple vista *Heavy Rain* (*íd.*; Quantic Dream/ SCEE, 2010) no está inventando nada realmente especial: presenta una historia, un thriller de corte clásico con reminiscencias de *Seven* o *El Fugitivo*, en la que el jugador se ve involucrado a nivel personal como protagonista. La misión a cumplir parece clara: descubrir al asesino del origami, un monstruo que secuestra y posteriormente asesina a niños al azar, siempre dejándolos morir ahogados con agua de lluvia. Son pocas las pistas iniciales, se desconocen del todo los motivos de semejante matanza, y es colosal el misterio a resolver. En realidad nada que no se haya contado ya en videojuegos, películas, novelas, o cómics. Sin embargo es la forma de enfrentar al jugador a ese mundo lo que convierte a *Heavy Rain* en un necesario paso adelante, en una excepción a tener en cuenta.

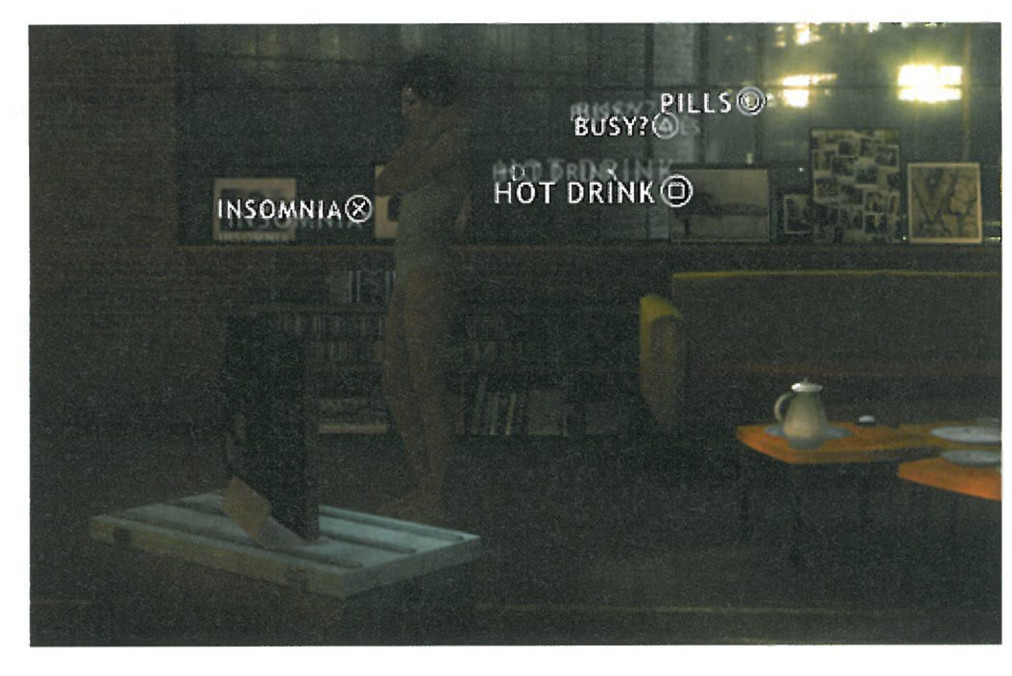
La mecánica de juego de *Heavy Rain* es sencilla, y presenta pocas variaciones a lo largo de su desarrollo. La herencia jugable de *Heavy Rain* puede rastrearse hasta 1983, año en que los salones recreativos dieron la bienvenida a *Dragon's Lair* (*íd.*; Cinematronics, 1983). Amparado por el genio de la animación Don Bluth, *Dragon's Lair* basa su mecánica de juego en la habilidad del jugador para prever cuál ha de ser el próximo movimiento del protagonista, el caballero Dirk el Osado, dentro de una película de animación interactiva. En su momento esta interactividad se resolvió mediante la clásica palanca de los arcades, y un botón de acción para usar la espada, aplicando las herramientas propias del videojuego sin tener que buscar mayores artificios.

Dragon's Lair se convierte así en un juego innovador, que busca unificar dos universos en aquel momento tan alejados entre sí como el cine y los videojuegos, tratando de extraer lo mejor de cada mundo: una buena historia adaptada a determinados puzles y situaciones más propias del medio interactivo (por ejemplo cruzar una habitación siguiendo un orden concreto en las baldosas del suelo, o combatir con un temible guerrero). Aunque *Dragon's Lair* tuvo sus secuelas -*Space Ace* (*íd.*; Cinematronics, 1984), una versión espacial del mismo concepto, y *Dragon's Lair II:*

Time Warp (*íd.*; Leland, 1991), siempre con Don Bluth al frente-, incontables adaptaciones, e imitaciones de toda clase, es en 1999 cuando aparece una evolución real de su idea básica.

Con la aplicación del CD-ROM a los videojuegos se habían popularizado las secuencias de video para dar algo más de vistosidad a la narrativa dentro de los videojuegos. La pega de estas cinemáticas resultaba más que obvia para Yu Suzuki: a efectos prácticos suponía una traición al propio medio de los videojuegos, pues convertía en una simple película algo que debería requerir de cierta interactividad por parte del jugador para que la obra pudiese ser considerada un videojuego.

SEGA ya había experimentado con esta interactividad en las cinemáticas con *Die Hard Arcade* (*Dynamite Deka*; SEGA, 1996), pero es en *Shenmue* (*íd.*; SEGA/CRI, 1999) cuando se refina la idea y se le pone un nombre que perdura una década después: Quick Time Event. Y esa es la herencia que recoge y hace propia *Heavy Rain*, llevando al extremo la idea de película interactiva, de tal forma que prácticamente descubre un nuevo territorio que, si los costes presupuestarios -probablemente astronómicos en esta producción- lo permiten, seguramente será explorado en profundidad en los próximos años.

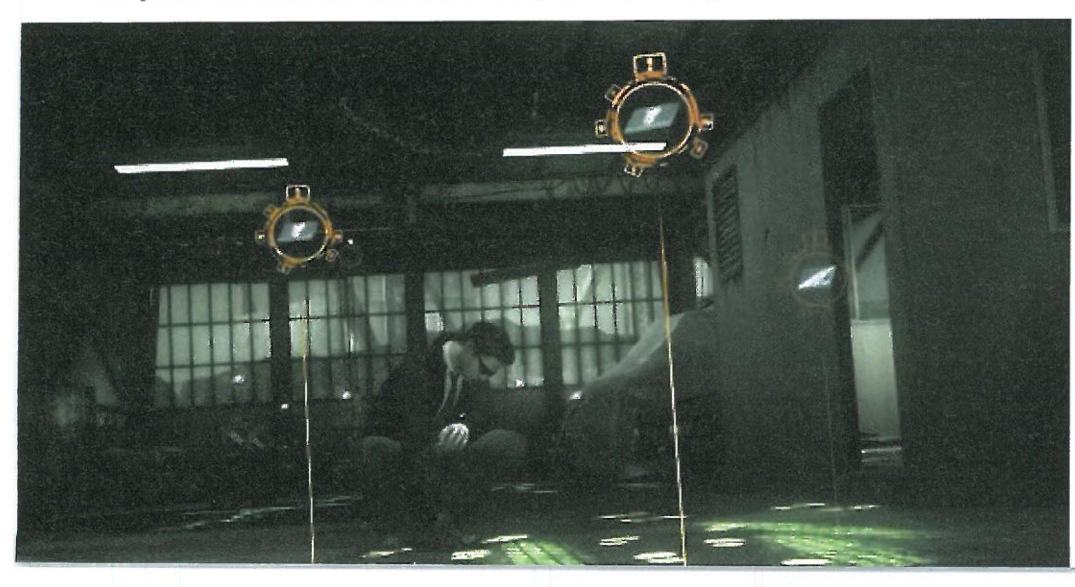


REFINANDO LA FÓRMULA

Realmente *Heavy Rain* no es una idea nueva para Quantic Dream, pues puede considerarse el sucesor directo de *Fahrenheit* (*íd.*; Atari, 2005), un título que ellos mismos ya vendieron como la auténtica primera película interactiva, también basando su mecánica en el movimiento limitado y los Quick Time Events. Ya en *Fahrenheit* se opta por refinar la propia idea de los Quick Time Events: en títulos contemporáneos como *God of War* (*id*; SCEA, 2005) los Quick Time Events se centran en los grandes momentos de acción del juego, como los golpes finales contra rivales de gran envergadura.

Así el jugador se enfrenta a la necesidad de pulsar determinados botones a tiempo, o a realizar alguna que otra maniobra con el stick izquierdo. Pero esto se realiza por las bravas, en realidad es sólo un ejercicio de coordinación y reflejos. En *Heavy Rain* se expande la idea de *Fahrenheit* de añadir sensibilidad a todas esas acciones. Dependiendo de la fuerza aplicada por el jugador puede variar el resultado de su acción. Por ejemplo, derribar una puerta en lugar de simplemente llamar esperando que alguien abra, o desinfectar cuidadosamente una herida, en lugar de simplemente apretar el algodón (recibiendo así un grito de dolor del herido como respuesta). Todo esto depende de la suavidad con la que se aprietan los sticks o los botones correspondientes. *Heavy Rain* apuesta así por un nuevo paso en lo que al realismo aplicado a los videojuegos se refiere, convirtiendo los ya anticuados Quick Time Events en algo más emparentado con los típicos botones de acción contextual que con algo que hace avanzar la narración de forma interactiva.

Como concesión al jugador, el nivel de dificultad es adaptable a la habilidad de cada uno con el pad, limitando así el número de acciones a realizar en cada evento (esto es, reduciendo el número de botones a pulsar, ya que el desarrollo es el mismo independientemente del nivel de dificultad seleccionado). No es *Heavy Rain* un título especialmente complicado en lo que a la propia mecánica de juego se refiere, ya que su objetivo principal es contar una historia y dejar que el jugador la viva de forma fluida, sin interrupciones frustrantes más propias del género de acción.



Aunque los Quick Time Events suponen el grueso del juego, este no escapa a ciertas concesiones a otros géneros. El protagonista puede ser movido por el terreno con cierta libertad, pudiendo explorar, buscar pistas, o simplemente contemplar y juguetear con el escenario. Esto puede recordar en cierto modo a las clásicas aventuras gráficas de los noventa, en las que el jugador experimentaba con los elementos que le ofrecía el juego hasta dar con la clave para resolver cada situación.

La aproximación de *Heavy Rain* en cambio es bastante más sencilla, y no busca crearle quebraderos de cabeza al jugador en forma de puzles irresolubles, sino darle al mundo algo más de profundidad (cepillarse los dientes, revisar viejos vídeos familiares, tumbarse a la sombra de un árbol, juguetear con los niños, ...), siempre dentro de los límites propios del género, y con el objetivo de reforzar los lazos sentimentales del jugador con los protagonistas del juego.

En cierta secuencia de *Heavy Rain* uno de los protagonistas debe cortarse una falange de un dedo, y para poder llevarlo a cabo antes debe encontrar algo con lo que realizar la amputación. Es en ese momento cuando entra en juego la libertad de movimiento y la capacidad de exploración y experimentación, ya que hay diversos objetos repartidos por el cochambroso apartamento que podrían servir para tal propósito, y es el jugador el que debe decidir cuál emplear. Al hacerlo también ha de enfrentarse al nerviosismo del protagonista, calmando su respiración, y fi-

nalmente ayudándole a cortarse la falange, una tarea que traduce a términos jugables la fuerza de voluntad necesaria al obligar al jugador a realizar un esfuerzo considerable con el pad. Todo esto supone la suma de una serie de elementos no especialmente novedosos por separado, pero que crean una nueva experiencia al ser unificados.

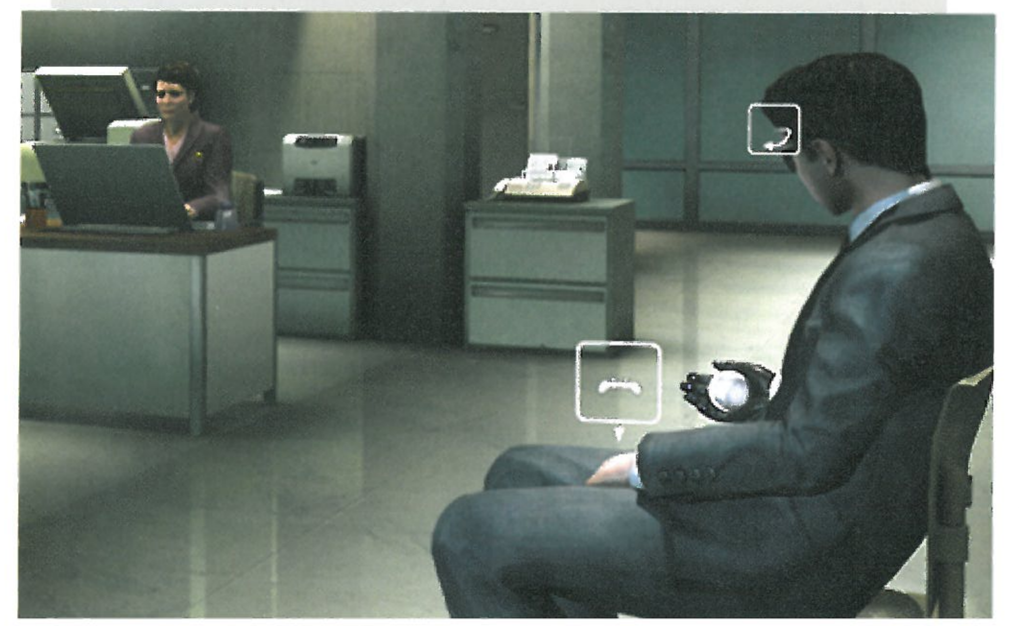
CUESTIÓN DE PERSPECTIVA

Heavy Rain no es la historia de un personaje concreto, sino una obra de ficción panorámica que nos pone en la piel de todos los personajes que tienen un papel relevante dentro de ella. Es una historia coral, una experiencia que se vive desde distintos ángulos, lo cual lo distancia en su desarrollo del videojuego habitual con protagonista prefijado: un padre en apuros que ha perdido a su hijo y necesita recuperarlo antes de perder la razón, una periodista con problemas para conciliar el sueño, un agente del FBI que ha de combatir sus propios demonios, y un detective privado tratando de atar cabos sueltos. Todos ellos interactúan de un modo u otro entre sí, y con otros personajes secundarios de la historia. Todos ellos gozan del mismo protagonismo en la historia del juego y en su desarrollo jugable, y por la misma razón todos ellos pueden morir en caso de dar un paso en falso.

Uno de los grandes méritos de *Heavy Rain* como videojuego es el haber acercado al jugador al thriller desde una perspectiva múltiple, experimentando las circunstancias de cada personaje por separado, y pudiendo enfrentarlas para tener una perspectiva global. Algo que en el cine o la literatura está más que asumido, en el videojuego es una excepción precisamente por la necesidad, tal vez errónea y anticuada, de identificar al jugador con un único personaje, un protagonista omnipresente.

Sin embargo en *Heavy Rain* hay varios frentes abiertos, y todos ellos tienen algo interesante que contar. Sea el punto de vista de alguien que investiga los crímenes desde hace años, la perspectiva novedosa de alguien a quien han asignado al caso, o la desesperación de un padre que quiere recuperar a su hijo –y a la vez se enfrenta a serias dudas respecto a sí mismo–, *Heavy Rain* mantiene su ritmo vigoroso y fresco en todo momento, haciendo imposible soltar el pad a pesar de los constantes cambios de protagonista. Si a una narración eficaz a la hora de atrapar al jugador le unimos la eficiencia a la hora de poner en práctica su desarrollo, nos encontramos con que Quantic Dream ha conseguido su objetivo de crear la película interactiva definitiva.





BUSCANDO UN NUEVO PARADIGMA

Ahora bien, ¿supone *Heavy Rain* una traición a las características más elementales de los videojuegos? La obra de David Cage propone una experiencia tan aparentemente hermética que la aportación del jugador parece reducirse a pulsar una serie de botones cuando se lo indican en pantalla, sin voz ni voto en el desarrollo de la historia. En una lectura superficial, *Heavy Rain* convierte al jugador en un mero espectador. Sin embargo no es así, pues realmente hay un juego –aunque sea un juego muy particular– tras la historia del asesino del origami.

Desde luego es una historia clásica con planteamiento, nudo, y desenlace, y el asesino (el misterio central de la historia) no cambia haga lo que haga el jugador. Pero el desarrollo de la propia historia sí puede ser trastocado, dependiendo de la habilidad del jugador a la hora de seguir los Quick Time Events, o incluso dependiendo de su propia voluntad a la hora de elegir un camino u otro, o incluso de fallar a propósito esos Quick Time Events. Ganar una pelea o perderla puede marcar la diferencia entre atrapar al asesino, o morir y dejarlo libre. Llegar a tiempo o no puede significar que el asesino del origami sume una víctima más en su haber.

> "Heavy Rain se convierte en una experiencia estrictamente personal."

Heavy Rain no convierte en intocables a los protagonistas del juego, rompiendo así con otra regla de los videojuegos actuales según la cual los protagonistas están destinados a cumplir su misión, y la muerte no existe para ellos. Contrasta con la concepción original de los videojuegos, en los que el jugador contaba con una serie de vidas limitadas, frente a la opción actual de ofrecer puntos de control que el jugador repite hasta que los supera, sin importar las veces que muera en el intento. En *Heavy Rain* un resbalón inoportuno puede significar el final de un personaje, sin vuelta atrás posible, con la historia desarrollándose sin contar con él a partir de ese punto. Aunque David Cage expresó su deseo de que el jugador se enfrentase una sola vez a *Heavy Rain*, reforzando así la idea de ser una experiencia estrictamente personal que cada jugador vive a su manera, lo cierto es que el título de Quantic Dream invita a ser rejugado para comprobar de qué forma la historia evoluciona de una u otra forma dependiendo de las acciones que

se lleven a cabo. La única comparación posible entre *Heavy Rain* y otro medio de expresión es la de los libros de *Elige tu propia aventura* que muchos leímos y jugamos de pequeños. Situaciones como, por ejemplo, decidir entrar en un apartamento para defender a una mujer maltratada (si nos vamos no pasa nada, pero si entramos y peleamos nos dará más información) pueden recordar a esa estructura seccionada con diversas ramificaciones que presentaban aquellos libros, incluyendo la posibilidad de alcanzar distintas conclusiones dependiendo del camino elegido.

Aunque *Heavy Rain* opta por presentar su parte jugable en forma de drama interactivo –nombre oficial con el que Quantic Dream ha bautizado su obra–, eso no significa que esté exento de las emociones que provocan juegos más directos. El ejemplo más claro se encuentra en las numerosas peleas y secuencias de acción pura en las que se ven involucrados los protagonistas: si bien no se resuelven en tiempo real, con un botón asignado para cada tipo de golpe y libertad de movimiento como ocurriría en un juego de acción tradicional, sí consiguen transmitir emoción al jugador. Son secuencias de acción vibrantes, en las que dependiendo del estado anímico del protagonista y del control que tenga de la situación las indicaciones en pantalla pueden llegar a ser casi ilegibles, temblando frenéticamente, apelando así a algo que tienen en común los juegos de acción y este drama interactivo: aunque la forma de aplicar habilidad y reflejos no sea la misma, ambas cualidades sí están presentes en ambos casos, y en los dos géneros presentan un reto al jugador. No es en absoluto sencillo ganar una pelea en *Heavy Rain*, como puede no serlo en *Street Fighter II* (*íd.*; Capcom, 1991) si el jugador no presta la atención debida.



Cubierta original.

CERRANDO EL LIBRO

Heavy Rain no es un título para todos los públicos. Y no lo es no porque su narración contenga algún elemento de una dureza considerable, sino porque es una experiencia que requiere de la complicidad del jugador en todo momento. Al elegir tal mecánica de juego Quantic Dream busca crear un fuerte lazo de unión entre el jugador y todas sus encarnaciones dentro del juego, viviendo la historia de una forma directa, aplicando fuerza o suavidad de acuerdo con lo que a cada cual le inspire la historia. *Heavy Rain* no está exento de las trampas propias del género, e incluso deja algunos cabos sueltos (consecuencia de esas trampas narrativas) que alguna gente podría encontrar difíciles de ignorar, y técnicamente no llega a ser perfecto (la excelente presentación gráfica presenta algún que otro problema ocasional en forma de texturas que cargan tarde, o temblores de imagen), pero no deja de ser un logro considerable en lo que a narración interactiva se refiere. Una historia que toda persona con un mínimo interés en el medio debería experimentar al menos una vez. **//**

2010, UK/Francia/Japón. **T.O.:** Heavy Rain. **Sistema:** PlayStation 3. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Quantic Dream. **Producción:** Quantic Dream y SCEE. **Director:** David Cage. **Guión:** David Cage. **Productor:** Charles Coutier. **Diseño:** Sophie Buhl, Bruno Bouvret, Julian Colas, Nathalie Delga, Benjamin Douchy, Bertrand Huet, Alexis Moroz, Axel Riviere, Simon Wasselin. **Programación:** Jean-Charles Perrier, Ronan Marchalot, Damien Castelltort. **Arte:** Thierry Flamand, François Baranger, Benoit Godde, Christophe Brusseaux, Thierry Prodhomme. **Animación:** Clement Castanier. **Música:** Normand Corbeil. **Sonido:** Xavier Despas. **Captura de movimiento: Jeremy Meunier**. (Ver más en www.star-tmag.com)



El Proceso

Por Pablo Muñoz

El debut de Playdead Studios y el creador y director Arnt Jensen se salda con un resultado tan fascinante como irregular: como experiencia estética y plataformas neoclásico, **LIMBO** es excelente, pero como alegoría es torpe y especialmente discutible.

Los llamados arthouse games, que podrían traducirse como juegos de arte y ensayo, tienen en *Limbo* (*íd.*; Playdead, 2010) su último ejemplar, quedando claro que tras el éxito y el prestigio de *Braid* (*id.*; Number None, 2008) hay un genuino punto de inflexión para la escena independiente, al menos parece existir un canal de distribución en las grandes consolas que antes era inédito. El artífice es el debutante Arnt Jensen, cuyos únicos créditos están en dos juegos comerciales como Hitman 2 (*íd.*; Eidos, 2003) y Freedom Fighters (*íd.*; Electronic Arts, 2003). El proyecto se gestó en 2004, cuando Jensen empezó a trabajar en algunos artworks y con el programador Dino Patti y el diseñador Jeppe Carlsen. Las ambiciones de Jensen eran crear una estética distintiva y nada acorde con las modas preestablecidas, usar unos controles mínimos para potenciar las cualidades expresivas de su obra y sorprender a los jugadores sin dar ningún tipo de texto o guía durante el transcurso de su obra. Con el respaldo del gobierno danés, algunos artworks y un tráiler se hicieron públicos en 2006 y la obra estuvo comprometida a cambios tales como la incorporación de un modo multijugador o de un sistema de niveles. Patti cita su negativa como prueba de la independencia del producto y de su intención de preservar toda la integridad del trabajo de Jensen como autor. Una labor ciertamente minuciosa, pues Jensen ya se había ocupado de la estética del juego jugando un papel determinante y había preestablecido muchas de las ideas de las que saca un partido excepcional gracias al trabajo de Morten Bramsen. Con el éxito del juego de Jonathan Blow (*Braid*), el juego es adquirido por Xbox Live Arcade y su productor Andrew Williams. Fue lanzado este pasado verano, una fecha ideal debido a la promoción norteamericana Xbox Live Summer of Arcade y su éxito ha sido, hasta el momento, moderado y sorprendente.

UN PUZLE EXPRESIONISTA

Se trata de un plataformas de tonos neoclásicos ya que trata de repetir los ha-

llazgos de los juegos canónicos de su género con una mirada contemporánea y bastante consciente sobre la historia y los hallazgos de su tradición, *Limbo* usa básicamente el salto y el agarre de objetos para resolver puzles mediante el convencional uso de ítems. El sistema de juego presenta una característica muy interesante y es que no existe ningún tipo de superpoder, ni tan siquiera habilidad, ni ninguna capacidad de defensa que no dependa casi enteramente de la inteligencia.

En su apartado estético, el juego es poco menos que soberbio y sofisticadísimo. Usando la profundidad de campo, el juego consigue evocar al menos tres estéticas y lograr una personalidad propia más allá de sus referentes, algo inusual en estos casos. El primer referente indispensable es el expresionismo alemán, en su vertiente cinematográfica. El poderoso sentido de la puesta en escena de películas como *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Kabinett Der Doktor Caligari*; Robert Wiene, 1920) con sus sugerentes árboles y y su ciudad alucinada y cuasi envolvente.

Pero no solamente evoca a estos referentes originales, sino a su continuación en el cine negro norteamericano, potenciada porque compartieron algunos de sus talentos, como Fritz Lang, que firmó clásicos como *Encuentro en la noche* (*Clash by night*, 1952) o *Los sobornados* (*The big heat*, 1953). Otros ejemplos evocados son *La jungla de asfalto* (*The asphalt jungle*; John Huston, 1950) y su ciudad hecha de luces de neón de hoteles cuasi abandonados y *Agente Especial* (*The Big Combo*; Joseph H. Lewis, 1952) cuyo uso de las siluetas en medio de un paisaje de industrias desoladas es evocado cuando hacen aparición los villanos de la función. Esta decisión no es solamente impactante, sino también muy sabia pues la intención está en generar una narración alegórica y estas imágenes detienen la narrativa, la dejan en un punto de suspensión muy interesante.

El otro referente clave para entender esta propuesta es también cinematográfico: el cine de animación de la germánica Lotte Reiniger. Especializada en siluetas, Reiniger consiguió sacarle al blanco y negro y a los cuentos de hadas una inaudita capacidad expresiva: resulta imposible no comprobar el aprendizaje brillante que se hace de las técnicas de Reiniger aplicadas al arte digital por Jensen y su equipo, siendo los protagonistas perfectos semblantes de las figuras que protagonizaban adaptaciones de los Hermanos Grimm como *The Frog Prince* (1954) o *Hansel and Gretel* (1955). El juego usa estas siluetas para evocar tanto el carácter mítico o universal de las figuras de los cuentos populares, como para resaltar sus connotaciones expresionistas. Gracias a la exquisita animación, las siluetas no pierden ninguno de sus matices y ganan en sugerencia.







Finalmente, el brillo de la profundidad de campo es ampliamente ingenioso porque se usan muchos de los aspectos gráficos del trabajo del autor e ilustrador Edward Gorey, aunque seguramente se hacen mediados por la digestión cinematográfica que ha hecho de su obra Tim Burton en películas como *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scisshorhands*; 1990) o *Pesadilla antes de Navidad* (*A nightmare before Christmas*; Henry Selick, 1993). De la obra de Gorey, de ejemplos tan notables como *The Golden Bat*, se sacan esas amenazadoras arañas, de trazo estilizado, que aparecen de un modo sorprendente. El escenario adquiere protagonismo pues sus relieves se vuelven desconfiados y proporcionan ataques sorpresa al protagonista revestidos de sofisticación y estilo.

Existen, por supuesto, precedentes en esta apuesta estética en los videojuegos. También hace un uso brillante de un escenario sugestivo, basado en el vaciado urbano y en la expresión minimalista de las figuras protagonistas, y se convirtió, gracias al culto que ha ido generando con el paso del tiempo, en un clásico lleno de resonancias poéticas y simbólicas: *Another World* (*íd.*; 1991; Delphine) de Éric Chahi incluía no pocas referencias al limbo religioso en el que se mueve nuestro protagonista en su nivel final y ese clímax puede verse como un modo de encapsular la esencia del juego que nos ocupa.

LOS LÍMITES DE LA ALEGORÍA

Pese a su reconocimiento crítico, el sorprendente final del juego ha sido objeto de no pocas polémicas debido a su falta de narrativa o porque era indicativo de que había un trabajo creativo o imaginativo más bien pobre. No creo que sea una descripción ajustada de las intenciones de sus creadores: el final es una prueba de que toda insinuación psicoanalítica que había en sus intenciones era clara y que todo este viaje tiene un significado mucho más obvio de lo que pueda parecer por su cierre abrupto. Manejando un entramado estético muy sofisticado y un sistema jugable clásico pero ingenioso y estimulante, la odisea de Arnt Jensen parece ser, efectivamente, un triunfo artístico genuino.

Pero está al servicio de unas ideas simples, cuando no pedestres. La primera es la más irónica y válida de ellas: el relato puede entenderse como una odisea en la que un joven, que pasa por todos y cada uno de los miedos asociados a la niñez, sobrevive hasta llegar al encuentro de la sexualidad, representada en una figura nocente y abandonada de una joven. Es sugerente, pues, la posición del creador respecto al jugador y en como le convierte en alguien dispuesto a identificar

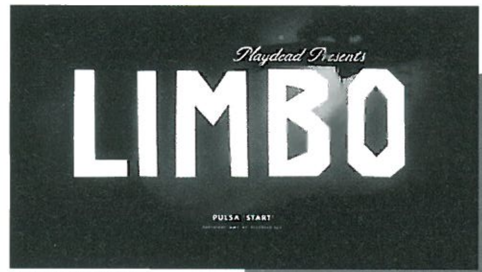




todos y cada uno de los terrores que atraviesa el anónimo protagonista hasta el punto de que la llegada al final resulte tan inesperada como la del avatar. El componente irónico estaría en el uso de un género poco dado a sarcasmos tan elevados a costa de las estructuras de cuentos de hadas de las que habitualmente se nutre.

Sin embargo, casi todos los procedimientos estéticos e incluso los apuntes narrativos remiten claramente a la obra del escritor Franz Kafka, en concreto a *El Proceso* y *El Castillo*, dos novelas acerca de un sujeto obligado a sobrevivir y descodificar un entorno industrial y burocrático que desconoce y a entender las claves de una civilización extraña. Pero todos los apuntes de estar ante un juego kafkiano quedan empequeñecidos por su final, ya que todas las referencias a un mundo aparentemente destruido o en clave post-industrial, que funcione como rastro del actual, parecen tener ahora solamente una connotación que niega cualquier otra interpretación aceptable. Una lectura religiosa, validada por sus creadores durante el proceso de gestación, que llevaría a interpretar el juego como un viaje al infierno que termina con un reencuentro con la Pureza (encarnada en una forma femenina y áurea, en el asexual papel de la hermana), es todavía menos novedosa o personal que la anterior y pone en entredicho las tácticas del juego.

Estas reminiscencias kafkianas quedan enterradas por el final, pues todo lo que se nos cuenta es un relato acerca del final de la infancia y la llegada a la adolescencia con más pretensiones que resultados. Entendida como parábola religiosa, es sencilla y tramposa; interpretada como relato psicoanalítico es elemental y vagamente irónico. Las intenciones y los resultados parciales son valientes, pero no son suficientes para completar una obra maestra. **//**

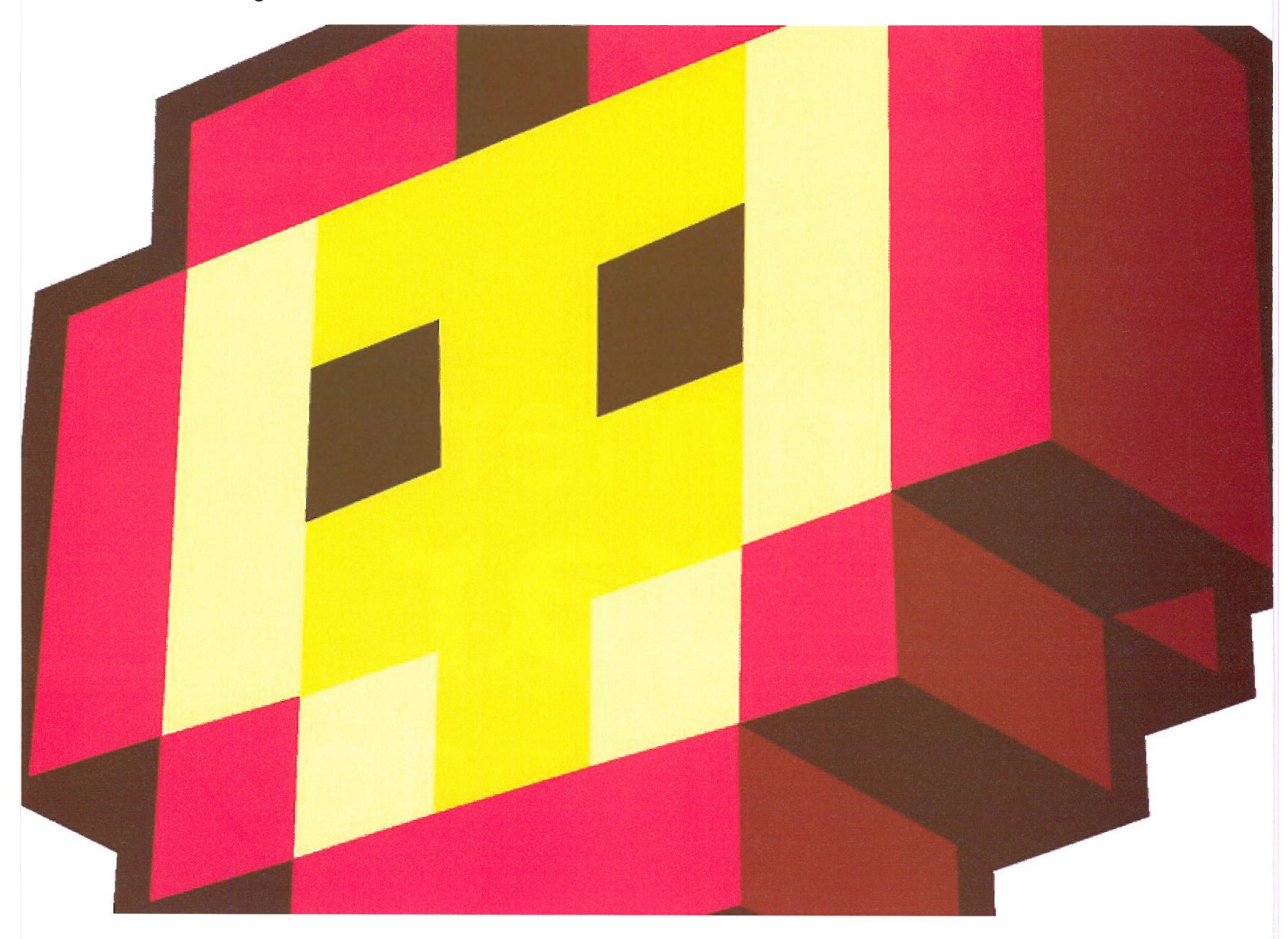


Presentación original.

2010, Dinamarca. **T.O.:** Limbo. **Sistema:** XBOX Live. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Playdead Studios. **Producción:** Microsoft. **Director:** Arnt Jensen. **Director de desarrollo:** Dino Christian Patti. **Productores:** Mads Wibroe, Andrew Williams. **Arte:** Morten Bramsen. **Programación:** Thomas Krog, Kristian Kjelms, Monty Melbye, Poul-Jesper Olsen, Søren Tratner Madsen, Kim Riber, Jacob Schou Jensen, Steen Lund, Lars Peter G. Christiansen, Ebbe G. H. Brandstrup, Esben Lundsager Hansen. **Diseño:** Jeppe Carlsen, Peter Buchardt, Laurids Thalund Binderup, Jakob Hansson, Steven Poulsen. **Música y sonido:** Martin Stig Andersen. **Animación:** Stine Sørensen. **Animación:** Stine Sørensen. (Ver más en www.star-tmag.com).

Primero jugar, segundo leer.





Más allá de Jupiter

Por Cristóbal R. Campos

PICROSS 3D es una inteligente reconversión de la serie que Jupiter y Nintendo han ido desarrollando desde hace quince años. Esta vez Hal Laboratory trastoca su mecánica simple y efectiva para llevarla hacia las tres dimensiones, con las virtudes y complejidades que eso comporta.

Durante la trayectoria de Nintendo muchos juegos -ajenos o desarrollados por ellos mismos- que han sido tratados en el género de los puzles han basado su éxito al ser en su mayoría totalmente accesibles desde el primer momento en que nos enfrentamos a ellos. *Dr. Mario* (*íd.*; Nintendo, 1990), *Tetris Attack* (*Panel de Pon*; Nintendo, 1995), *Kirby Star Stacker* (*Kirby no Kirakira Kids*; Hal Lab./ Nintendo, 1997) son muestras del buen hacer que a base de estudiar e investigar fórmulas propias o de otros inventos rescatados por ellos, ejemplifican el método de Nintendo a la hora de publicar un puzle.

De esas adopciones salió hace ya quince años en el mercado japonés, *Mario's Picross* (*Mario no Picross*; Nintendo/Ape/Jupiter, 1995) y unos meses mas tarde, *Mario's Super Picross* (*Mario no Super Picross*; Nintendo/ Ape/Jupiter, 1995). Publicados por Nintendo, los estudios Ape y Jupiter amoldaron un puzle inventado en papel llamado *Paint by Numbers*, creado en 1987 por Non Ishida (1). Después de aparecer tanto en revistas como diarios, Shigeru Miyamoto y Tatsuya Ishida, el director de *Stunt Race FX* (*Wild Trax*; Nintendo, 1994) creyeron que le había llegado la hora de su traspaso a las filas videojueguiles. Para ello, el estudio de Makoto Nakayama, Jupiter, que en esos momentos estaba traduciendo en Game Boy otro juego de papel, *Uno 2: Osumoru World* (*íd.*; Tomy, 1995), es fichado para su desarrollo. La mecánica de *Mario's Picross* es tan simple como astuta. Se nos plantean tableros de cinco filas por cinco columnas, 10x10 y 15x15, en las que nos dan pistas en forma de números para acertar cuales casillas eran correctas y cuales no. Esculpiéndolas vamos componiendo el objetivo del juego, desenterrar la ilustración codificada. Relativamente semejante a la mecánica de *MineSweeper* (*íd.*; Microsoft, 1989), es sobrepasado por los protagonizados por Mario al dar al jugador un premio más importante y reconocible que simplemente descubrir que cuadrados son los correctos. Una recompensa que se traduce en ilustraciones de objetos,

animales, etc, y que al jugador satisface de una manera más definitiva. Con esas premisas, discurrieron de nuevo Jupiter y Nintendo -con Creatures Inc. de por medio- un año más tarde *Picross 2* (*íd.*; Nintendo, 1996) con la opción "Wario". Una modalidad ya incluida en *Mario's Super Picross*, en la cual no se nos avisaba en ningun momento de la partida, de nuestros errores, de cuales eran las casillas verdaderas para tallar acertadamente el dibujo escondido hasta descubrir la figura escondida. También, a diferencia de los dos primeros, en *Picross 2* se planifica un avance animado, donde Mario como arqueólogo iba solucionando los paneles que contienen los *Picross*.

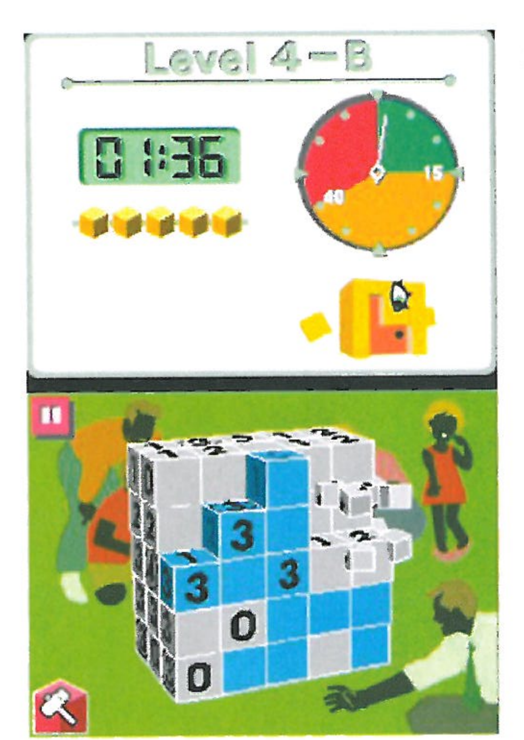
NUEVAS OPORTUNIDADES

Tuvieron que pasar más de diez años, para que la técnica de Non Ishida volviera a surgir en una máquina de Nintendo. Así, *Stylus* y DS le irían como un guante al declararse como cónsola idónea para un nuevo intento de dar a conocer el pictograma numérico. Jupiter es llamada otra vez por Nintendo para recrear lo que una década antes desarrolló en tres juegos. Así sale *Picross DS* (*íd.*; Nintendo/Jupiter, 2007), la versión actualizada y moldeada para el uso carácterístico de la portátil de Nintendo. Si bien en la mecánica no se va mas allá que la implantación objetiva de la mecánica antaño conseguida, se deshacen del menú figurativo de *Picross 2* y retorna el clásico panel reticulado donde veremos que partidas hemos superado. Este austero grafismo, sin duda parte de reforzar la línea gráfica impuesta por los juegos "mentales" de Nintendo, la moda "retro" e incluso el minimalismo de Wii, incide de una manera absoluta en la percepción visual del título, ahora reubicado entre *Brain Training* (*Nou wo Kitaeru Otona no DS Training*; Nintendo, 2005) y el lavado de imagen -y concepto- de viejas glorias como *Space Invaders Extreme* (*íd.*; Taito, 2008) y *Arkanoid DS* (*íd.*; Taito, 2007).

De hecho, *Picross DS* no aporta demasiadas novedades para quien haya disfrutado de alguno de los anteriores. Es más, personalmente creo que no se resolvieron a la perfección. En los juegos de puzle se nota muchísimo cuando algo no está realmente pulido, ya que su limitada definición de comandos debe repercutir positivamente en la repetición solvente de la mecánica, crucial para que no se resienta la sensación de monotonía en el jugador. Y es que la cruceta de navegación en los paneles grandes -15x15- de *Picross DS* tiene algo de reprochable.



Cubierta original.



NUEVAS LÓGICAS

Quizá por agotamiento de la idea, quizá por darle un verdadero nuevo rumbo a la serie, Nintendo no propone esta vez a Jupiter un segundo *Picross DS*, sino que confiere el proyecto a Hal Laboratory, una second party que le ha acompañado desde hace 18 años, desarrollando series como *Kirby* o *Smash Bros.* Con gente veterana del estudio como Teruyuki Gunji, Hiroshi Suzuki o Masayoshi Tanimura se idea *Picross 3D* (*Rittai Picross*; Nintendo/HAL Lab., 2009) donde la idea primigenia de Ishida sigue estando presente, pero con la implantación de la coordenada Y, completando así los tres ejes dimensionales. Un juego que se transforma en una nueva, fresca y notable conclusión de cómo realizar un puzle sin que pese demasiado aquella monotonía.

Dispuesto en cinco niveles: Tutorial, Fácil, Normal, Difícil y Aleatorio, la dificultad es elevada a un grado importante, a diferencia de *Picross DS*, ya que en el nuevo juego se torna complicado desde el segundo nivel si se quiere descifrar perfectamente los puzles. El nombre de *Picross* denota que las soluciones en los puzles se comportan de la misma manera, pero en el juego de Hal Lab. muestra unas diferencias de reglas bastante importantes. Si en *Picross DS* o *Mario's Picross* nos indican a través de sus números en línea, que casillas son las que hay que tallar, *Picross 3D* se propone lo contrario, las que hay que mantener. Con sólo un número marcado en los cubos exteriores, éste puede ser de tres tipos de problema a resolver en su respectiva línea. Por ejemplo, si tenemos un cuatro, significa que en su fila existen cuatro piezas seguidas que hay que conservar para no destrozar la figura escondida. Si vemos que el cuatro es rodeado en un círculo, *Picross 3D* nos dice que los cuatro cubos están separados en dos grupos. Y por último, si el cuatro está enmarcado en un cuadrado, significa que están dispersados en tres o más grupos.

Estas tres simples reglas conlleva a percibir que Hal Lab. no ha decidido abarrotar los tres ejes con filas de números-pista como en los anteriores *Picross*, lo cual hubiera sido en cierto modo muy molesto para la cómoda visualización de la pantalla y de la pieza a tallar. Esa sintetización de la lógica impuesta por la matriz del juego de papel, se transforma ahora en una ingeniosa propuesta que ofrece al jugador una reflexión matemática y espacial mucho más activa que antes. Así, uno se desprende de la rigidez natural de los puzles de lógica al cabo de varios tallados. No es una mejora, sino mas bién una real y ejemplar evolución del juego de Nishida. Hal Lab. crea en definitiva un puzle más nuevo que viejo, si bien mantiene las raíces y nombre/marca reconocible por la mayoría del público.

Gracias al manejo de la *Stylus*, *Picross 3D* hace aún más agradable la inspección del bloque a descubrir. Podemos girar y adentrarnos a esculpir con una facilidad pasmosa. La recompensa, traducida en figuras -más de 450-, se comportan como coleccionables animadas que en grupos de cuatro a seis completan cuadros temáticos. En *Picross 3D* la forma del hexaedro, tiene un protagonismo esencial, desde su interface hasta los modelajes de los objetos y figuras sin que esto conlleve demasiada abstracción receptiva, algo que sí se notaba en *Picross DS*. El título de Hal Lab. y Nintendo muestra finalmente cómo se puede rehacer una idea y transportarla a un nuevo nivel, audaz en su concepción, mucho más congeniado entre sus partes y perfectamente expuesto artística y técnicamente. **//**

(1) Casualmente al creador de puzzles Tetsuya Nishio se le ocurrió lo mismo el mismo año, supuestamente sin conexión ninguna con Ishida.

2009, Japón. **T.O.:** Rittai Picross. **Sistema:** Nintendo DS. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Hal Laboratory. **Producción:** Nintendo. **Directores:** Yoshiki Suzuki, Teruyuki Gunji. **Productores:** Kensuke Tanabe, Yoichi Yamamoto, Masayoshi Tanimura. **Programación:** Teruyuki Gunji, Yoshiki Suzuki, Kouji Mori, Masami Hirano, Yoshiya Taniguchi, Syoujirou Soga. **Director de arte:** Ashura Benimaru Itoh. **Diseño:** Tsuyoshi Wakayama, Mariko Kimizuka, Tetsuya Mochizuki, Tadashi Hashikura. **Música:** Yasumasa Yamada, Jun Ishikawa, Hirokazu Ando. **Arte:** Tetsuya Notoya, Rieko Kawahara, Masayo Nakagami, Yumiko Sano, Hisayo Osanai, Sachiko Nakamichi. **Modelaje y animación:** Jitsuo Ishiguro, Yuya Yamaguchi, Erina Mori. (Ver más en www.star-tmag.com).



Deicidio consumado

Por David Catalina

GOD OF WAR III nos devuelve a un Kratos en plena forma y rebosante de unos deseos de venganza que han estado cocinándose a fuego lento desde que David Jaffe lo trajo al mundo en 2005, iniciando la meteórica carrera de uno de los valores seguros de Sony.

Kratos es superior en poder a los titanes y dioses que combate, una auténtica fuerza de la naturaleza capaz de arrasar con todo lo que se interpone en su camino. Eso es válido tanto dentro del juego, aniquilando desde su propia familia hasta a Zeus, con buena parte del Olimpo entre medias, hasta la gente que ha trabajado para darle vida. Cada nueva entrega de su saga ha acabado con la energía de su director y le ha apartado para siempre de sus aventuras: David Jaffe abandonó SCE Studios Santa Monica al terminar *God of War* (*íd.*; SCEA, 2005) y pasó a dedicar su tiempo a proyectos más humildes como el criticado *Calling All Cars* (*íd.*; SCEA, 2006) o el enésimo refrito de *Twisted Metal* (*íd.*; Sony Interactive, 1995). Cory Barlog, director de *God of War II* (*íd.*; SCEA, 2007), hizo lo propio durante la fase de pre-producción de *God of War III* (*íd.*; SCEA, 2010) sin dar explicaciones de cara al público, y hasta la fecha no se ha materializado ninguno de sus proyectos al frente de la compañía que encabeza, Lone Gunman Inc. (aunque se habla de una adaptación de Mad Max, trabajando codo con codo con George Miller).

A pesar de estos abandonos en el puesto a priori más importante en el desarrollo de la saga, lo cierto es que los tres títulos troncales resultan coherentes entre sí y respecto a su evolución interna, y en buena parte se debe a la dedicación del estudio de Santa Monica al completo. Cada vez que han tenido que buscar un director nuevo no han ido a la caza de una superestrella del medio, sino que han buscado entre su propio equipo aunque su nombre resultase desconocido y carente de experiencia en el puesto: Cory Barlog trabajó como director de animación en el primer *God of War* antes de asumir el puesto de director en *God of War II*. Del mismo modo Stig Asmussen, director de *God of War III*, ha trabajado en las dos entregas anteriores en calidad de artista jefe de entornos y director de arte, por lo que está más que familiarizado con la saga y su proceso creativo. El estudio de Sony en San-

ta Mónica funciona así como una máquina bien engrasada, capaz de seguir funcionando con precisión a pesar de sufrir cambios drásticos en su estructura.



UN PASO AL FRENTE

Muchas eran las dudas que se planteaban a la hora de completar la trilogía en un hardware con una potencia considerablemente más elevada que la de PlayStation 2. Las dos primeras entregas habían exprimido el hardware hasta el límite, así pues, ¿qué podía aportar PlayStation 3 a la historia de Kratos, además de gráficos en Alta Definición? ¿Se vería traicionado su estilo de juego para adaptarse al cambio de soporte? Ambas preguntas se ven respondidas en el primer nivel del juego: la mecánica típica de cualquier *God of War* permanece intacta, y la aportación de PlayStation 3 a la saga es una escala inimaginable en cualquier juego de acción de la generación de 128-bits.

God of War III arranca inmediatamente después de los hechos acaecidos en la segunda entrega de la serie, con un Kratos enfurecido, clamando venganza por la manipulación a la que ha sido sometido por Zeus y que, como en todos los conflictos, ha conllevado más víctimas inocentes de las que nadie podría cargar en su conciencia. Es en ese momento, en la enormidad de la tragedia, cuando PlayStation 3 muestra sus cartas: el suelo sobre el que camina Kratos es ni más ni menos que el cuerpo de Gaia, uno de los titanes y narradora de toda la saga, además de ser una ayuda de excepción para Kratos en *God of War II* y el inicio de esta tercera entrega. Mientras Kratos combate con enemigos de su tamaño que, al igual que él, se mueven por el cuerpo de Gaia como el que camina por una colina, esta y el resto de titanes supervivientes trepan por las escarpadas paredes del monte Olimpo, todos unidos en la intención de acabar con el reinado de Zeus. Esta circunstancia, a nivel técnico, proporciona distintos ángulos de cámara, acercamientos y alejamientos, y perspectivas realmente mareantes, que consiguen trasladar al jugador lo ominoso de la situación, además de crear el escenario interactivo más desproporcionado jamás visto en un videojuego.

A pesar del buen trabajo técnico realizado en las dos anteriores entregas, e incluso en una consola menor como PSP con esa soberbia adición a la saga que es *God of War: Chains of Olympus* (*íd.*; SCEA, 2008) -obra de los artesanos Ready at Dawn-, esa era una sensación que jamás llegaba a alcanzarse debido a la falta de potencia técnica, y que sin embargo PlayStation 3 parece lograr con un esfuerzo mínimo. Baste comparar estos momentos iniciales a lomos de Gaia, con el hecho de caminar sobre Cronos en la primera entrega, donde la sensación se diluía en exceso en el conjunto hasta el punto de ignorar toda ubicación geográfica. A partir de esta secuencia introductoria, la enormidad de los escenarios y la coherencia entre ellos, con puzles situados en distintos niveles de un mismo escenario gigantesco, son la norma a seguir en todo el juego. No se trata, pues, de realizar una demostración técnica salvaje para después ofrecer más de lo mismo, sino de redefinir las mismas ba-



ses del juego para llevarlo a otro nivel, pero con el respeto suficiente por la saga como para no robarle su identidad y simplemente adaptar la tecnología a su idea central.

FLUIDO COMO EL RÍO ESTIGIA

Un aspecto notorio a simple vista para el jugador es la fluidez del conjunto, aunque es tan sutil que fácilmente puede pasar desapercibido. En ese afán por mantener la coherencia entre las tres entregas principales de la saga, *God of War III* no aporta grandes novedades en la parte mecánica, pero lo que sí logra con soltura es una ejecución que roza la perfección, gracias a unos casi omnipresentes sesenta cuadros por segundo y la ausencia de tiempos de carga.

Las animaciones, los ataques especiales, y las oleadas de enemigos (hasta cinco decenas en los momentos más peliagudos de la aventura de Kratos) conviven en armonía, formando un caos lo bastante controlado como para que el jugador no llegue a cuestionar la parte técnica en ningún momento: está ahí, pero ni es la protagonista, ni desluce el conjunto con ralentizaciones o excesos gráficos de ninguna clase, por citar ejemplos de ambos extremos del espectro.

Los decorados de cartón-piedra de la saga aparecen ahora más definidos y poblados que nunca, pero todo está diseñado con la clase suficiente como para no convertirse en un ejercicio de prepotencia o en una demostración vacía de poder y cálculos físicos (ausentes como siempre), sin duda el mayor logro del estudio de Santa Monica a la hora de desarrollar este capítulo final en la carrera de Kratos. El resto de elementos de la trilogía continúan intactos, empezando por los clásicos enemigos enormes que coronan el desarrollo de algunos escenarios, con combates de una épica tal que corta la respiración, o puzles que implican una maquinaria ancestral y titánica que sólo Kratos podría mover. Los Quick Time Events siguen presentes a lo largo de todo el juego, aunque en una cantidad moderada, con la finalidad de acentuar ciertos momentos a la vez que se liberan las manos del jugador para que disfrute mejor de un momento de destrucción puramente visual.

El combate sigue siendo el motor principal del juego, y es el aspecto que más se ha simplificado, aunque no en el sentido de convertir el juego en un paseo por el campo, sino en lo meramente funcional: ahora cada magia está ligada a un arma en concreto, lo cual facilita al jugador saber qué tiene equipado en cada momento. Se gana en inmediatez, sin rebajar la dificultad. Un aspecto criticable en ese sentido es que tres de las armas son muy parecidas entre sí visualmente: cierto es que sus efectos varían, pero Sony Santa Monica demostró más imaginación en entregas anteriores.

En cualquier caso la variedad en el combate está asegurada, y es más rápido y feroz de lo que lo ha sido hasta el momento. Esta es, con diferencia, la entrega más sangrienta y descarnada de la serie. Los momentos de delirio continúan cuando Kratos utiliza sus alas recorriendo un pozo a velocidades de vértigo, o cuando el punto de vista en tercera persona que ha acompañado a toda la saga da paso a la primera persona, en una demoledora secuencia en la que Kratos golpea con furia ciega el rostro ensangrentado de un Zeus acabado, con la sangre inundando la pantalla, y dejando en manos del jugador cuándo debe concluir la paliza (pues no es Kratos, sino el jugador, quien está pulsando frenéticamente el botón de puñetazo).

El final del viaje es tan brutal como cabía imaginar cinco años atrás, la primera vez que Kratos se cruzó en nuestras vidas, en un sorprendente enfrentamiento con una hidra que atacaba una flota de barcos. El propio Kratos luce mejor de lo que lo ha hecho jamás, con todas sus cicatrices y curvas musculares o fragmentos de armadura perfectamente definidos, con la sangre o la lluvia salpicando su cuerpo, y a él le rodea todo un ejército de enemigos más variados que nunca, dejando al fin de lado la sensación de estar combatiendo constantemente contra un mismo tipo de enemigo. *God of War III* es todo un ejemplo de clase y buen hacer gráfico, de cómo aprovechar un hardware superior para mejorar un juego a todos los niveles, y no para desvirtuarlo a base de convertirlo en una mera demostración técnica.

> "God of War III es una experiencia perfectamente unificada, coherente con sus orígenes."

El componente de exploración también sigue muy presente, complementando los combates, y sus beneficios son inmediatos: encontrando ojos de Gorgona o plumas de Fénix, Kratos mejora su vitalidad y su capacidad mágica, tal y como hacía en anteriores entregas (ya que como siempre estas son reducidas a la mínima expresión al poco de iniciar la aventura), y de paso recoge unos cuantos orbes rojos extra para mejorar sus habilidades en combate. No tiene sentido







encarar *God of War III* únicamente desde la perspectiva del combate, pues disfrutar de cada rincón de los escenarios y de sus beneficios para Kratos forma también parte de su viaje personal, logrando así que cada salto y cada golpe tengan sentido dentro de la trama, hasta el punto de facilitar su avance. En este sentido resulta sintomático que incluso el clásico mini-juego sexual que puede encontrarse – a poco que se busque - en todas las entregas de la saga esta vez se haya integrado en la trama: ya no es algo oculto que apenas reporta unos orbes rojos una vez encontrado, sino que es absolutamente necesario para poder avanzar en el juego. De principio a fin, *God of War III* es una experiencia perfectamente unificada, coherente con sus orígenes, y satisfactoria incluso con los modos de juego extra, superando el estigma de ser un simple relleno al requerir de todo lo aprendido en el juego para ser superados.

Cubierta original.

EL FIN DE TODAS LAS COSAS

El tramo final de *God of War III* es tan demoledor como sus consecuencias, ya que Kratos logra llevar a cabo sus objetivos de la única manera que sabe: haciendo la guerra. Toda la trilogía ha estado construyendo un momento jugable final en el que Kratos, el jugador, debe enfrentarse al representante máximo del poder sobre los hombres y luchar por su libertad. Zeus ha dictado el destino de Kratos y le ha convertido en un desgraciado que aborrece cada segundo que permanece en el mundo. Tan sólo su misión de arrebatárselo todo a Zeus le ha mantenido con vida tras las terribles revelaciones en la primera entrega (para empezar, su familia murió asesinada por él mismo, y las cenizas de sus cuerpos incinerados son las que le dan el tono blancuzco a su piel), y la ocasional ayuda de seres ultraterrenales le ha proporcionado el poder y las armas para lograrlo.

En este punto el juego lanza un mensaje de doble lectura. Por un lado está la simple y llana historia de Kratos: hombre enfadado con su Dios decide matarlo para liberar a la Tierra de su tiranía. Por otro lado encontramos un tema más potente que la simple anécdota de una venganza: la destrucción de los mitos, convertidos en poco más que seres humanos –excepcionales, sí, pero también mortales- y la conversión del mundo, un simple patio de recreo, en un lugar que recupera el libre albedrío y abandona la superstición a favor de la razón. Esa es en el fondo la búsqueda de Kratos, y ese es el contenido de la caja de Pandora: no un arma como ansía Atenea, sino esperanza para la humanidad, y la necesaria creencia de que controlan sus vidas. Por un lado Kratos cumple su venganza, y por otro logra liberar a todos los seres vivos.

El último plano del juego, con Kratos ya presuntamente muerto, nos muestra una Tierra asolada por terribles tormentas, un caos reinante producido por la ausencia de liderazgo, pues Zeus ha muerto, Atenea no ha obtenido lo que esperaba, y Kratos está desaparecido. De acuerdo con lo que nos muestran los emocionantes últimos minutos del juego, ese es el punto de partida perfecto para un nuevo comienzo. Aunque visto de otro modo, también es la forma que tiene Sony Santa Monica de dejar espacio para un posible regreso de Kratos y su saga. **//**

2010, USA. **T.O.:** God OF War III. **Sistema:** PlayStation 3. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Sony Computer Santa Monica. **Producción:** Sony Computer Entertainment America. **Director:** Stig Asmussen. **Productores:** Whitney Wade, Kenneth T. Roy. **Guión:** Marianne Krawcyzk. **Programación:** Vassily Filippov, Matt Arrington, Amit Bakshi, Moumine Ballo, John Butterfield, Jeff Chan, Magnus Danielsson. **Arte:** Ken Feldman, Cecil Kim, Christopher Sutton, John Palamanchuk, Patrick Murphy, Max Ancar. **Diseño:** Todd Papy, Jonathan Hawkins, Justin Hendry, Adam Puhl, Keith Nakamura, Chris O'Neill. **Animación:** Bruno Velazquez, Mehdi Yssef. **Música:** Gerard Marino, Chris Velasco, Ron Fish, Mike Reagan, Jeff Rona (ver más en www.star-tmag.com).



En territorio seguro

Por Gerard Aragón

Kensuke Nakahara, en la dirección, y Ryo Mito, como productor, repiten funciones para colocar la segunda tesela del mosaico que conforma esta vuelta a las raíces de Dragon Ball. Las mejoras en el desarrollo de la acción sitúan **DRAGON BALL: ORIGINS 2** por encima de su predecesor, pero una parte de sus méritos continúa demasiado vinculada al manga original.

Los componentes básicos del *shonen* (1) encajan perfectamente en el ocio videográfico y crean una fórmula exitosa. Así, la figura del héroe que gana poder paulatinamente y que debe superar las adversidades y enfrentarse, una vez tras otra, a enemigos de mayor entidad para conseguir su objetivo, se ha reproducido de forma ininterrumpida desde los inicios del videojuego. *Dragon Ball: Origins 2* (*Dragon Ball DS 2 Totsugeki! Reddo Ribon Gun*; NBGI, 2010) se forja sobre estas bases, pero además cuenta con el añadido de representar una marca de gran aceptación popular como es la obra más famosa del mangaka Akira Toriyama.

La adaptación del poema épico japonés *Heike Monogatari* sirvió a una recién fundada Game Republic para llevar a cabo su primer proyecto, *Genji: Dawn of the Samurai* (*Genji*; SCEI, 2005) para PlayStation 2, y su continuación, *Genji: Days of the Blade* (*Genji: Kamui Souran*; SCEI, 2006), ya en PlayStation 3. Dos años después, la visión más globalmente reconocida de Sum Wukong -La leyenda del Rey Mono-, *Dragon Ball*, constituiría toda una oportunidad para que la compañía se hiciera un hueco en Nintendo DS con *Dragon Ball: Origins* (*Dragon Ball DS*; NBGI, 2008). No era la primera experiencia de Game Republic trasladando un material criado en la industria del manga, ya que previamente había hecho lo pertinente en PSP con el rpg de aventura *Brave Story: New Traveler* (*íd.*; SCEI, 2006). En este caso, el proyecto de abordar las aventuras de Son Goku en la doble pantalla de Nintendo contaba, además, con la aportación de Ryo Mito, implicado en muchos títulos bajo el sello *Dragon Ball* desde 2005.

Despojándose del tono épico de la saga *Z* (2), *Dragon Ball: Origins* llegaba para cubrir la infancia de Son Goku en un título que fagocitaba en gran parte el esquema jugable de *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (*Zelda no Densetsu: Mugen no Sunadokei*; Nintendo, 2007) e intentaba plasmarlo en las directrices del universo de *Dragon Ball*. Emulando a la cámara de *Dark Mist* (*íd.*; SCEI, 2007), el videojuego adoptaba una perspectiva cenital para guiarnos en los inicios de la aventura, cuando Son Goku conoce a Bulma y juntos emprenden la búsqueda de las bolas de dragón. Lo hacía a través de un sistema de juego híbrido, entre el rpg y la aventura de acción, y un motor gráfico en 3D que abandonaba el cell shading como canon plástico, presente en todas las obras basadas en el manga de Toriyama desde *Dragon Ball Z: Budokai* (*Dragon Ball Z*; Bandai, 2002). El resultado fue un título que, guiado por una clara fidelidad al anime de *Dragon Ball*, fracasaba en la planificación de los niveles, excesi-

vamente repetitivos y de dinámicas tediosas, y daba lugar a una experiencia ludográfica no del todo satisfactoria.

OPTIMIZANDO LA AVENTURA

El mayor logro de Game Republic con *Dragon Ball: Origins* fue precisamente el hecho de apostar por la primera saga de este manga y romper así la recalcitrante producción en serie de juegos de lucha basados en los capítulos de *Z* y *GT* (3). Años atrás, *Dragon Ball: Advanced Adventure* (*Dragon Ball Adobansu Adobencha*; Banpresto, 2004) ya se había erigido en una interesante exploración de esta olvidada parte de la obra con un sólido beat'em up de avance lateral y, más recientemente, los usuarios de Wii asistieron al lanzamiento de *Dragon Ball: Revenge of King Piccolo* (*Dragon Ball Tenkaichi Daibouken*; NBGI, 2009), también producido por Mito, que se centra en este segmento de la serie siguiendo unos estandartes parecidos. Precisamente, estos dos videojuegos transitan por el núcleo que mueve el desarrollo de *Dragon Ball: Origins 2*: el enfrentamiento del pequeño saiyan con el ejército de la cinta roja, la particular parodia del totalitarismo que salió de la mente de Toriyama.

Partiendo de ese punto argumental, el título ejerce de nexo natural con la primera entrega y expande la fórmula inicial a todos los niveles. Para empezar, el videojuego presenta un giro más enfocado a la acción por medio de un interesante abanico de combos, aéreos incluidos, que añaden más espectacularidad y dinamismo al conjunto. A este hecho se suma una apuesta más certera por la linealidad, ya que el primer *Origins* intentaba, sin éxito, generar diferentes rutas de avance, pero la homogeneización de los escenarios construía inconscientes laberintos que dificultaban una progresión más fluida. Ahora se observa un trabajo más completo en cuanto a composición de los escenarios y puzzles se refiere, con más variedad de elementos y una mejor disposición de los ítems, pero los espacios todavía distan del tratamiento recibido en ejemplos como el citado *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* o su continuación, *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (*Zelda no Densetsu: Daichi no Kiteki*; Nintendo, 2009).

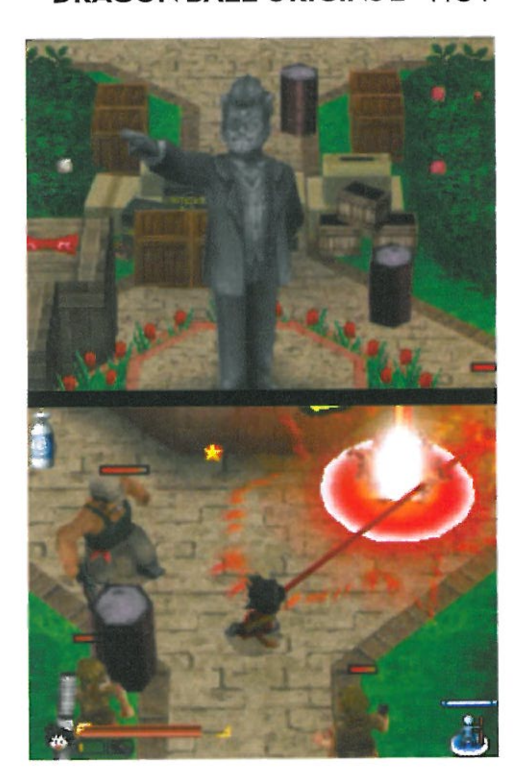


Cubierta original.

Y si el primer *Origins* pretendía destacar en el control, íntegramente táctil y ejecutado con cierta eficacia mediante la proximidad de los puños y la prolijidad del bastón mágico, su secuela se instala en la más pura arbitrariedad. Las opciones de control permiten afrontar el título stylus en mano, con los botones de toda la vida o bien utilizando y alternando ambas posibilidades, siendo esta última la más funcional de todas. Donde sí es necesaria una mayor intervención del stylus es, por ejemplo, en el lanzamiento de la onda vital, que rescata la herencia de juegos como *Ninja Gaiden: Dragon Sword* (*íd.*; Tecmo, 2008) y plantea el seguimiento gráfico de las silabas hasta que el ataque se proyecta en pantalla. Otra de las novedades explícitas del título es el hecho de poder controlar a varios personajes de la historia. Así, por ejemplo, en nuestro paso por la Torre Muscle, Goku cederá parte del protagonismo a Super 8; en la autorreferencial Villa del Pingüino, a la carismática Arale; o, en la cueva de los piratas, a Krilín. La incorporación de algunas batallas en 2D, las más duras del título, funciona como una evocadora mirada a los juegos clásicos de *Dragon Ball* aparecidos en la era de los 16 bits y plantea un agradecido cambio de estrategia a la hora de afrontar los combates. Como añadido menor, el modo Torre de Supervivencia cubre la parcela multijugador que por norma se suele exigir a toda secuela.

LA NOSTALGIA COMO EFECTO

La finalidad de Game Republic con la gestación del proyecto Origins no es otra que trasplantar, con las herramientas de Nintendo DS, todo lo acontecido en los primeros tiempos de Goku y sus amigos a un entorno videográfico. Para ello, ambos videojuegos enfatizan su estructura en la división por capítulos, tal y como sucedía en el compendio *Legacy of Goku*, este último destinado a reseguir los hechos de *Z*. Como buen producto industrial, todo en *Dragon Ball: Origins 2* está pensado para atrapar al fan, y la nostalgia es el vehículo perfecto para conseguirlo. De esta manera, existe una preocupación por crear transiciones narrativas que rescaten el detalle y tracen el gag que cualquier curtido seguidor de la serie quiere revivir. En este sentido, la labor del estudio nipón es intachable: tanto el primer como el segundo Origins recogen con suma fidelidad la esencia de los personajes y el humor que presidía la serie, aunque a nivel compositivo el trabajo de *Dragon Ball: Origins 2* es más rico. La reconocida influencia del filme *Avatar* (*íd.*; James Cameron, 2009) y la inminente llegada de Nintendo 3DS se ha hecho notar, ya que ahora las secuencias juegan sabiamente con los planos



y la doble pantalla de la consola para crear una falsa sensación de relieve que se nota especialmente en las ráfagas de energía, el lanzamiento de misiles u otros efectos de naturaleza análoga.

En general, lo que se desprende de este *Dragon Ball: Origins 2* es su condición de relevo sin más, ya que constituye la segunda piedra de un edificio que, más que probablemente, se terminará con la aparición de *Dragon Ball: Origins 3*. Es por este motivo que el videojuego que nos ocupa introduce algunas novedades dirigidas a fortalecer su eclecticismo jugable, pero demuestra cierto conservadurismo a la hora de plantear nuevos retos y una revisión más personal y autoral de la historia de las bolas de dragón. Propuestas como *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* (*Dragon Ball Z Sparking! Neo*; NBGI, 2006) para Wii ya demostraron que el respeto a una obra no está reñido con nuevas fórmulas que cambien la concepción de juego y hagan avanzar el medio. La tercera parte de este gran mosaico que se vislumbra bajo la etiqueta *Origins* deberá marcarse nuevos horizontes, más allá de la tierra estable que proporciona el hecho de repasar, con desmesurada ternura cute, una de las obras más queridas y respetadas por un amplio espectro de público. **//**

(1) Término que se utiliza para designar aquella variante del manga/anime dirigida a los chicos jóvenes y fundada en una mezcla de acción con toques de humor.

(2) Segunda saga de *Dragon Ball* que narra la historia de Son Goku adulto y que abarca desde la llegada de los guerreros del espacio hasta la destrucción de Majin Boo.

(3) Historia alternativa creada por Toei que presenta los hechos acontecidos años después de *Z* y que supone el cierre del universo *Dragon Ball*.

2010, Japón. **T.O.:** Dragon Ball DS 2 Yotsugeki ! Reddo Ribon Gun. **Sistema:** DS. **Versión analizada:** EUR. **Desarrollo:** Game Republic. **Producción:** NBGI. **Director:** Kensuke Nakahara. **Productor:** Ryo Mito. **Planificación:** Toshiyuki Kajiwara, Tomoaki Takagi, Kosuke Izukawa, Hikaru Tamada, Shumpei Sakamoto. **Programación:** Junichi Tani, Yoichi Hayashi, Tomohiro Suzuki, Akira Saeki, Ai Shinzawa. **Diseño:** Ryotaro Takahashi, Tsuyoshi Otaki, Yukiko Ueda, Koji Hata, Ryuichi Tobe, Yusuke Namiki. **Sonido:** Yukihiro Kekka, Harunori Matsumoto, Shinya Tanaka, Takahiro Sasamura. **Director Ejecutivo:** Yoshinori Takenaka. **Productor Ejecutivo:** Yoshiki Okamoto, Shin Unozawa, Toshihiro Nada. (Ver más en www.star-tmag.com).

ESTUDIO

INTERIORES

EXTERIORES

SOFÁ

MAÑANA

HOY



AYER

VERSUS



Venganzas de nuevo formato

Por Ferran González

Para muchos la combinación de las palabras Tecmo y acción dan el resultado de Team Ninja. Pero no son los únicos en la casa de Rygar involucrados en ese género. Con la ayuda de Now Production, los responsables de Project Zero o Super Swing Golf realizan **UNDEAD KNIGHTS**, un divertido y simple juego en el que los no-muertos toman el protagonismo desde el lado del jugador. Transformaciones, pactos con el diablo y venganzas son conceptos que acompañan a esta tragedia pincelada de detalles modernos y bizarros.

Desde que me enteré de la salida de este título realizado por gente involucrada en la serie de *Project Zero* o *Trapt* (*Kagero 2: Dark Illusion*; Tecmo, 2005), mi interés fue creciendo hasta su llegada a Europa. Aún sabiendo que no era el súmum de la innovación del género de beat'em up, y más concretamente en uno de sus subgéneros como es el *hack'n slash*, seguí manteniendo la esperanza, ahora confirmada, de que *Undead Knights* (*id*; Tecmo, 2010) es otro ejemplo de cómo los juegos de combate cercano evolucionan de una manera lenta y con ideas transportadas de territorios más propios de otros géneros como el rol o la aventura -respecto a su naturaleza-.

Desde que los juegos de lucha próxima producían un acartonamiento en el que se había instalado en las cónsolas y arcades de mediados de los noventa, salvando los muebles títulos como *Die Hard Arcade* (*Dynamite Deka*, SEGA, 1996) o avanzando buenas ideas como *Zombie Revenge* (*íd.*; SEGA, 1999) el salto a principios del siglo XXI a un 3D más cómodo hizo posible explorar las vicisitudes paralelas que podian ofrecer juegos de ese tipo. Referencias como *Devil May Cry* (*íd.*; Capcom, 2001) o *God of War* (*íd.*; SCEA, 2005), explotan posibilidades que han ido enriqueciendo todo tipo de mecánicas y detalles jugables novedosos que van a la par con la variante técnico-gráfica. Aunque sólo sean puntuales en este juego, las conclusiones de Tecmo no producen realmente ese toque diferenciador para apartarse de manera colateral ante la competencia existente, siquiera en una máquina como PSP, poco abultada en este tipo de juegos. Pero el equipo de Kohei Shibata concluye un título que sí parece tener como propósito -que no es tan fácil- romper esquemas jugables a partir de universos diferentes y sobretodo de pasar un buen rato machacando soldados y caballeros de la Edad Media.

YO OS ORDENO

Undead Knights se crea un hueco especial en el parque por varios motivos. El primero y más importante es la adición al combate de convertir a nuestros enemigos en aliados mediante debilitarlos y a posteriori, transformarlos en zombies. Esto produce ciertas peculiaridades en los terrenos que pisamos. *Undead Knights* está realizado mediante una planificación muy lineal, a base de capítulos. Dentro de ellos, los espacios -cerrados- se convierten en arenas donde los zombies convertidos son nuestra mejor baza para defendernos y avanzar. Los no-muertos pueden ser agarrados y ser utilizados de la siguiente manera. Como arma arrojadiza, se pueden lanzar a otros enemigos; aplastar contra el suelo, lo que nos permite debilitar o aniquilar más contrincantes y derribar construcciones; y empalar en trampas para seguir nuestro avance. Esto no se diferencia en exceso de antiguos beat'em up donde la posibilidad de cargar en nuestros brazos con enemigos era posible en *The Combatribes* (*íd.*; Technos, 1990) o simplemente lanzarlos como en *Captain Commando* (*íd.*; Capcom, 1991).

La diferencia real reside en que nuestros zombies, además de poder ser transportados, obedecen si apuntamos a un objetivo en cuestión. Órdenes de diversa factura como hacer añicos parte de la arquitectura de la fase, construir puentes -con sus propios cuerpos- o devorar enemigos. En varios de estos mandatos, después de ser acatados, surge un pequeño y fácil Quick Time Event para que nuestra acción resulte completada. Este vestigio de beat'em ups modernos actúa en *Undead Knights* con una relevancia que choca frontalmente con su entorno visual. Como en muchas producciones japonesas, la licencia con la que crean universos sigue siendo desconcertante a la vez que fascinante. Ejemplo que se muestra perfectamente en *Undead Knights* donde los modelajes y decorados encajan dentro de un universo temático total-







mente clásico en los videojuegos como es la Centroeuropa medieval. En primera estancia recuerda a aquellas producciones donde las épocas gótico y renacentista son el elemento arquitectónico y artístico recorrido. Y mucho más pertinente en torno al medio del que hablamos es el clásico *Knights of the Round* (*íd.*; Capcom, 1991) en el que aquella estilización gótica -en el sentido pictórico- es presente en todo el juego de Tecmo. Desde los soldados, paisajes y armaduras hasta el vestuario, pasando por la cromática similar, consiguen revelar que Tecmo ha inspeccionado detalladamente el pasado para poder recrear *Undead Knights*. Demasiadas referencias clásicas que afortunadamente se rompen al incluir el horror, si bien de una forma muy ligera e incluso con cierto toque humorístico. Con un ambiente algo más oscuro y tétrico que en el juego de Capcom, más relacionado con la puesta en escena e imaginería de *Trapt* o *Kagero: Deception 2* (*Kagero*; Tecmo, 1998), *Undead Knights* deja relucir la contemporánea concepción en la que la moda zombie occidental sigue siendo una vertiente comercial muy productiva. El juego de Tecmo se revela así como la antítesis de las miradas románticas que la Edad Media ha difundido a través de los siglos para convertirse en un cruce bizarro de dos mundos ajenos en sus orígenes.

Cubierta original.

DETALLES DIFERENCIADORES

Utilizada la excusa medieval, los zombies se muestran como la esencia real de un juego que roza lo genérico sino fuera por su toque estratégico. Lejos de las hordas de *Dynasty Warriors 2*, (*Shin Sangoku Musou*; Koei, 2000) *Undead Knights* se acerca a las espadas de las fases de a pie de *Drakengard* (*Drag-On Dragoon*; Cavia/Square-Enix, 2003) o los espacios limitados de *Chaos Legion* (*íd.*; Capcom, 2003), pero sin alcanzar el dramatismo y la intensidad del primero ni la belleza y el diseño del segundo. El espectáculo de *Undead Knights* se equilibra con una mecánica simple, pero lo suficientemente amena y bien adaptada a PSP para que las fases, sin ser excesivamente cortas no conlleven la sensación de que estamos jugando a un título demasiado monótono. Además podremos facilitarnos el viaje comprando más poder si finalizamos una fase, abrazando la accesibilidad propia en el que el género se ha acomodado.

Guionizado y dirigido por Hiroyuki Aoyagi, *Undead Knights* se muestra como un extracto más de las eternas corrientes temáticas en las que se introducen temas muy recurrentes como la venganza, el poder y la transformación a seres superiores. Sin la profundidad argumental que esperamos, sólo nos queda disfrutar del limitado aunque ingenioso intento de proporcionar unos detalles diferenciadores que parecen que puede dar más de sí. Porque *Undead Knights* es en definitiva una prematura puesta en escena con muchas opciones no desarrolladas extensivamente. Los zombies de este juego declaran un gran potencial que esperamos realicen con más ingenio para propuestas futuras, sean en el Medievo o en la época que Tecmo crea más apropiada. **//**

2010, Japón. **T.O.:** Undead Knights. **Sistema:** PSP. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Tecmo y Now Production. **Producción:** Tecmo. **Director:** Hiroyuki Aoyagi. **Productor:** Kohei Shibata. **Escenario:** Hiroyuki Aoyagi. **Director de arte:** Akio Oyama. **Diseño de juego:** Takeshi Suzuki, Kaniwo, Kazuhiro Kinoshita, Kenta Morikiyo. **Diseño de personajes:** Sachiko Nanba, Chifumi Suzuki, Tatenori Saito, Motonori Kajiki, Takeyosi Suzuki, Kaori Kobayashi, T. Suzuki. **Programador jefe:** Akitoshi Kawano. **Programadores:** Shigeki Sugano, Ryo Sakamoto, Toshio Kataoka, Makoto Obata. **Diseñadores de fondos:** Ryo Nakanishi, Motonori Kajiki, Tae Umezawa, Yusuke Hattori, Takao Yoshiba. **Musica:** Lightning Swords of Death. (Ver más en www.star-tmag.com)

El auténtico análisis es único.

ST★R-T



Una galaxia densa y oscura

Por David Catalina

Crear una secuela para un juego tan laureado como Mass Effect no es una tarea sencilla. Tras dos años de cuidado desarrollo, BioWare sale airosa y vuelve a poner a nuestra disposición el más emocionante de los universos virtuales, corrigiendo y ampliando la propuesta de su antecesor. Por encima de todas sus virtudes, **MASS EFFECT 2** destaca por ser una experiencia personalizable, en plena sintonía con las intenciones de cada jugador.

En una vida anterior BioWare pasaba por ser uno de los estudios que mejor sabía aprovechar licencias ajenas. Bajo la firme batuta de Ray Muzyka se lanzaron verdaderas joyas dentro de los RPG como *Baldur's Gate* (*íd.*; Bioware, 1998), un producto licenciado del mundo de fantasía literaria *Reinos Olvidados*, o *Caballeros de la Antigua República* (*Star Wars: Knights of the Old Republic*; Lucasfilm, 2003), que si nos remitimos a las críticas es el mejor juego jamás creado bajo la licencia de *Star Wars*. Pero un buen día pensaron que ya estaba bien de trabajar como mercenarios para creaciones ajenas y decidieron probar suerte con nuevas propiedades intelectuales. Es el caso de *Jade Empire* (*íd.*; Microsoft, 2005), un curioso action-RPG que toma como base el kung fu tradicional chino y todas las leyendas que han surgido a su alrededor, y en el que se retoma el sistema de moralidad que tan bien funciona en *Caballeros de la Antigua República*. El experimento resulta ser un éxito, y Bioware cambia definitivamente su perfil empresarial –aunque sin dejar de lado llamativos trabajos puntuales como *Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra* (*Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood*; SEGA, 2008), un RPG protagonizado por Sonic para DS, o el futuro MMORPG *Star Wars: The Old Republic*-. En 2005 anuncian una nueva propiedad intelectual, *Mass Effect*, que compartiría desarrollo con ese eterno proyecto que acabó convirtiéndose en *Dragon Age: Origins* (*íd.*; Electronic Arts, 2009). Y dos años después, a finales de 2007, se lanza el juego, convirtiéndose de inmediato en un éxito en todos los campos posi-



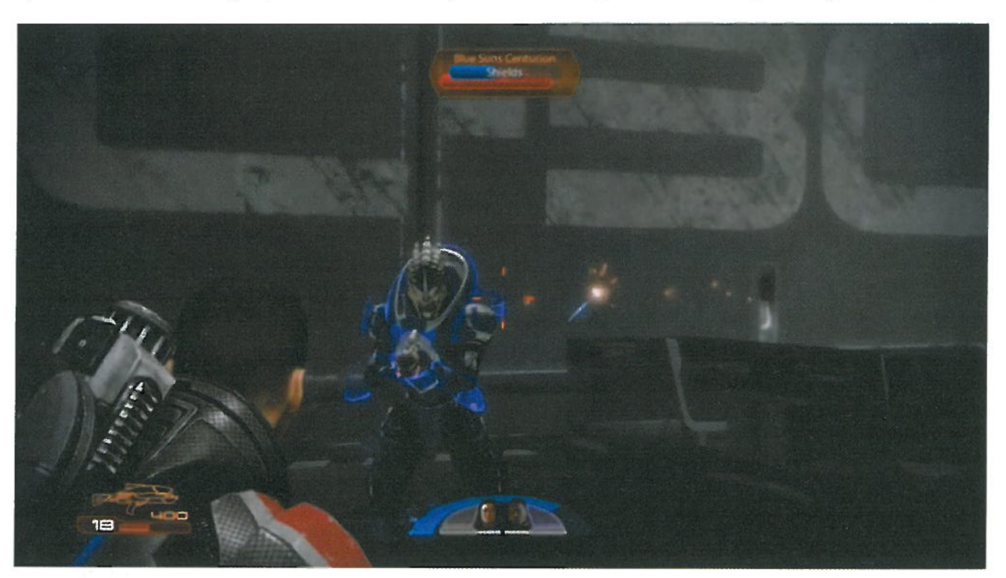
bles. Así BioWare se establece como una de las compañías occidentales más en forma, y con una mejor comprensión de lo que el jugador espera de una aventura.

Mass Effect 2 (*íd.*; Electronic Arts, 2010) confirma su condición de secuela directa en el mismo instante en que comienza el juego: situando la acción poco tiempo después de la victoria de Shepard sobre el Soberano, éste y toda la tripulación de la Normandía se enfrentan a una nueva amenaza: los temibles Recolectores. Su capacidad bélica resulta asombrosa y nada puede hacer Shepard para evitar su propia muerte. Con esta impactante introducción BioWare marca el tono del juego, y recupera el sentido de la amenaza que subyacía en la primera entrega del juego. En ningún momento el jugador debe confiarse o sentirse seguro, pues el Universo alberga nuevas y gigantescas amenazas tras cada estrella. Todo en el juego está destinado a reforzar esa atmósfera amenazadora, y resulta incluso más efectivo si el jugador ha decidido empezar la partida recuperando los datos de una partida anterior de la primera entrega, pues el personaje que muere a la primera de cambio es el mismo que triunfó en la primera parte de la serie.

RECONQUISTANDO EL UNIVERSO

Al margen de la eficaz continuación argumental, varias son las novedades a nivel jugable. Sin dejar de resultar tremendamente familiar para alguien que disfrutase de la primera entrega, *Mass Effect 2* mejora prácticamente todo aquello que era susceptible de revisión. Lo primero y más notorio es una mejora gráfica que abarca desde el propio diseño de los personajes y sus accesorios hasta los escenarios, ahora más variados. Uno de los aspectos más discutibles en el primer *Mass Effect* era lo tremendamente similares que eran todos los planetas inexplorados con misiones disponibles: invariablemente el jugador se enfrentaba a los enemigos de turno en una misma variación de almacén espacial genérico, en los que los únicos rasgos de personalidad diferenciadores eran la colocación de los contenedores o el número de puertas abiertas. En *Mass Effect 2* BioWare realiza un gran esfuerzo para crear zonas de juego perfectamente diferenciadas entre sí, mérito que aumenta si tenemos en cuenta que todos estos lugares ni siquiera forman parte de la trama del juego. Es el propio jugador quien los buscará, y eventualmente encontrará, en sus ansias por conseguir más experiencia y recursos. Lo mismo ocurre con las localizaciones que sí forman parte de la trama. Si en *Mass Effect* apenas había un lugar realmente civilizado que visitar (La Ciudadela), en *Mass Effect 2* esto se multiplica con varias localizaciones que sirven al propósito de aumentar la escala del juego: desde Illium, la elegante capital de la cultura Asari, hasta la aséptica flota de los Quarianos, pasando por el infierno Krogan de Tuchanka o la viciosa estación espacial Omega.

Cada escenario es perfectamente distinguible del resto, no solo en su apariencia gráfica –que nos puede remitir desde la limpieza de *2001: Una Odisea en el Espacio* (*2001: A Space Odyssey*; Stanley Kubrick, 1968), hasta la suciedad de *Alien: El 8º Pasajero* (*Alien*; Ridley Scott, 1979), pasando por el delirio tecnológico de *Star Wars*-, sino en el carácter de la gente que los puebla. Unificando el desarrollo argumental y la expansión del Universo presentada en esta secuela, nos encontramos con que muchas de las acciones que llevamos a cabo en *Mass Effect* han tenido sus consecuencias en *Mass Effect 2*, algo que va desde el fan que tenía Shepard en la Ciudadela (ahora convertido en una suerte de Quijote del espacio, *desfaciendo* entuertos sólo en su imaginación) hasta consecuencias en la cúpula de los Krogan (dependiendo de si



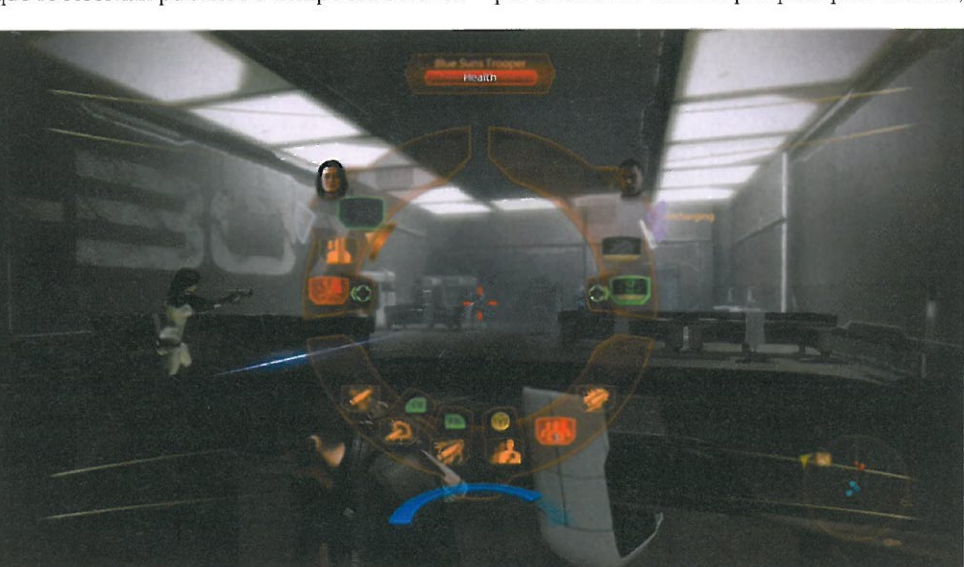
matamos o no a Wrex en la primera entrega). El extremo cuidado y buen gusto invertido en ambos elementos dan forma a un Universo del que resulta muy difícil separarse antes de llegar al final.

Entre los pocos defectos achacables a *Mass Effect 2* encontramos precisamente lo que se refiere a la exploración de planetas: si bien es cierto que se ha eliminado el Mako, el tedioso vehículo todoterreno con el que recorríamos esos planetas, ahora se ha sustituido por un frío escáner con el que rastrear la superficie en busca de elementos valiosos, necesarios para desarrollar mejoras de toda clase en el laboratorio de la nave, o misiones secundarias. Por fortuna el propio escáner avisa cuando en ese planeta hay una misión disponible, antes incluso de empezar a rastrear la zona, pero la búsqueda de recursos es terriblemente tediosa, incluso tras adquirir una mejora de la nave con la que es posible rastrear los planetas con mayor velocidad. Este aspecto de la saga sigue siendo la asignatura pendiente de BioWare, lograr que la exploración espacial ajena a la trama sea atractiva y entretenida. Otro de los aspectos más criticados en la primera entrega de la serie fueron los pirateos de cerraduras de toda clase, que se resolvían pulsando a tiempo los botones que sugería el juego. De fracasar sólo se podían abrir con el ya eliminado Omingel. En *Mass Effect 2* se ha retocado ese aspecto, eliminando ese sistema y cambiándolo por otro en el que hay que derivar cerraduras (uniendo parejas de imágenes iguales en un circuito) o piratear terminales (buscando líneas de código concretas). Si bien es de agradecer la diferenciación entre abrir una cerradura y piratear un ordenador, lo cierto es que a la larga resulta igual de cansino que el sistema utilizado en el primer juego. Especialmente porque con la modificación del sistema de experiencia y habilidades, ya no hay forma de hacer más llevaderos esos minijuegos, costando siempre lo mismo superarlos independientemente del nivel del jugador. Sin embargo son sólo dos pequeñas manchas en un expediente más que sobresaliente.

ROL, DISPAROS Y TÁCTICA

El combate es el elemento más importante en la serie *Mass Effect*, y ha recibido un importante lavado de cara en esta secuela. La adición más agradecida es un sistema de cobertura infinitamente más efectivo que en la primera entrega, controlando con un solo botón no sólo el acto de ponerse a cubierto, sino los de saltar por encima de nuestro parapeto para avanzar, o correr de un punto a otro sin ponernos al descubierto. Además el sistema de apuntado y disparo se ha ajustado debidamente, pudiendo incluso disparar con efectividad por encima del bloque de hormigón que nos de cobijo en ese momento. No en vano *Mass Effect 2* ha convertido la cobertura en algo necesario de cara a la supervivencia, cuando en la primera entrega, a pesar de ya estar integrada, no resultaba tan necesaria, especialmente al avanzar en la aventura y contar con un personaje más poderoso. Ahora estar a cubierto en los combates es obligatorio de principio a fin, lo cual remite directamente al estandarte del género de acción en tercera persona en los últimos tiempos: la serie *Gears of War* (*íd.;* Microsoft, 2006) de Epic Games, cuyo *Unreal Engine 3* también ha dado vida al universo *Mass Effect.*







Todo lo referente al armamento se ha visto modificado también, y es que las armas ya no se bloquean al sobrecalentarse, sino que utilizan un sistema de refrigeración que las convierte en armas más convencionales, ya que esos filtros de calor –desperdigados por todos los suelos de la galaxia- hacen las veces de los cargadores que pueden encontrarse en otros juegos. Con esa variación ya no hay munición infinita, sino que el jugador depende de lo que recupera durante la misión, algo que modifica drásticamente la forma de enfrentarse al juego respecto a la primera entrega. En *Mass Effect* un jugador de cierto nivel podía hacerse con una escopeta poderosa, una mejora de munición radioactiva, y pasarse el juego sin apenas cambiar de arma.

En *Mass Effect 2*, por el contrario, las armas tienen una cantidad de munición disponible muy limitada, aumentable gracias a mejoras puntuales, pero siempre proporcional al poder del arma. Así pues, mientras es fácil tener grandes cantidades de munición para el fusil de asalto, la cantidad de munición para armas más poderosas como el rifle de francotirador o la escopeta está muy limitada, forzando así al jugador a usar esas armas únicamente en situaciones que realmente lo requieran. Por otro lado se han eliminado las granadas, uno de los elementos más ridículos –por su mala ejecución- de la primera entrega, y a cambio se han incluido armas pesadas. Estas van desde lo clásico (un simple lanzagranadas) a lo delirante (un generador portátil de explosiones nuclea-





res), sin olvidar un tremendo rayo destructor creado por los Recolectores. Las armas pesadas usan su propia munición, baterías, y de nuevo el jugador encuentra la munición en cantidades razonables pero escasas. En suma, BioWare ha realizado un esfuerzo importante para equilibrar mejor el armamento. Por su parte el sistema de habilidades y atributos se ha simplificado hasta el extremo, creando nuevas especializaciones de acuerdo con los gustos del jugador a la hora de repartir los puntos disponibles. Además, gracias a una de las mejoras que se pueden desarrollar en la Normandía, el jugador puede redistribuir los puntos en cualquier momento a cambio de cierta cantidad de valiosos recursos si no se encuentra a gusto con el personaje que ha desarrollado. BioWare quiere que el jugador se divierta y se identifique con Shepard, no que se arrastre por la aventura en un traje ajeno.

RENOVACIÓN Y CONTINUISMO

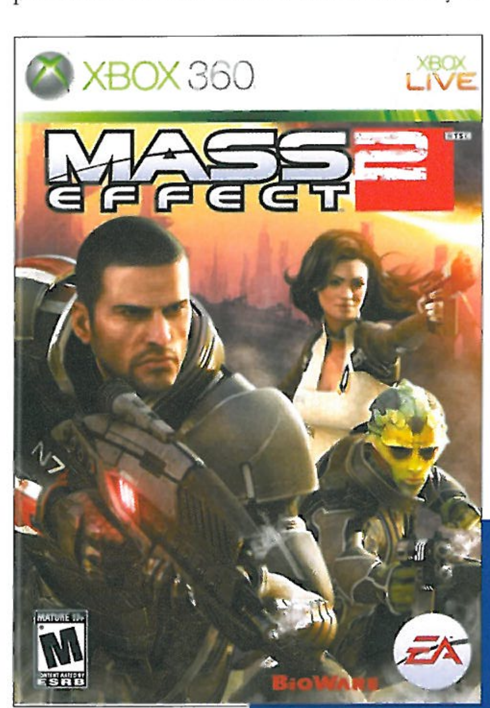
En *Mass Effect 2* vuelve a trabajar buena parte del equipo original que desarrolló la primera entrega, con Casey Hudson, de nuevo encargándose de la dirección del proyecto, y Drew Karpyshyn, que con este añade un guión más a su ya larga lista de trabajos para BioWare. Esta continuidad en el apartado creativo queda patente en la conservación del ambiente y la coherencia de todos los elementos. El universo propuesto por Hudson y Karpyshyn no es uno en el que las amenazas lleven uniforme militar y tengan una constitución humanoide. En *Mass Effect* las verdaderas amenazas tienen más que ver con los seres primigenios de Lovecraft que con Darth Vader, son seres eternos capaces de exterminar por completo civilizaciones enteras, algo que han estado haciendo desde el principio de los tiempos. Es una idea tan alocada que muchos de los que sufrieron sus consecuencias en el primer juego ni siquiera creen en la existencia de los Segadores.

> "En Mass Effect 2 se apuesta por una personalización de nuestro personaje más pronunciada."

BioWare consigue realizar un buen trabajo a la hora de dotar de credibilidad y personalidad a esa gigantesca amenaza, más sugerida que real, que agobia al jugador desde la primera entrega. Si en la primera entrega se ponía más énfasis en presentar el escenario general –el consejo y las razas que lo forman, el propio concepto de los Segadores, la Ciudadela, etc-, en *Mass Effect 2* apuestan por una aproximación más intimista, con menos politiqueo e intrigas palaciegas, y más interacción con la tripulación de la Normandía, e incluso con la propia nave, ahora con voz propia gracias a la inteligencia artificial que la gobierna.

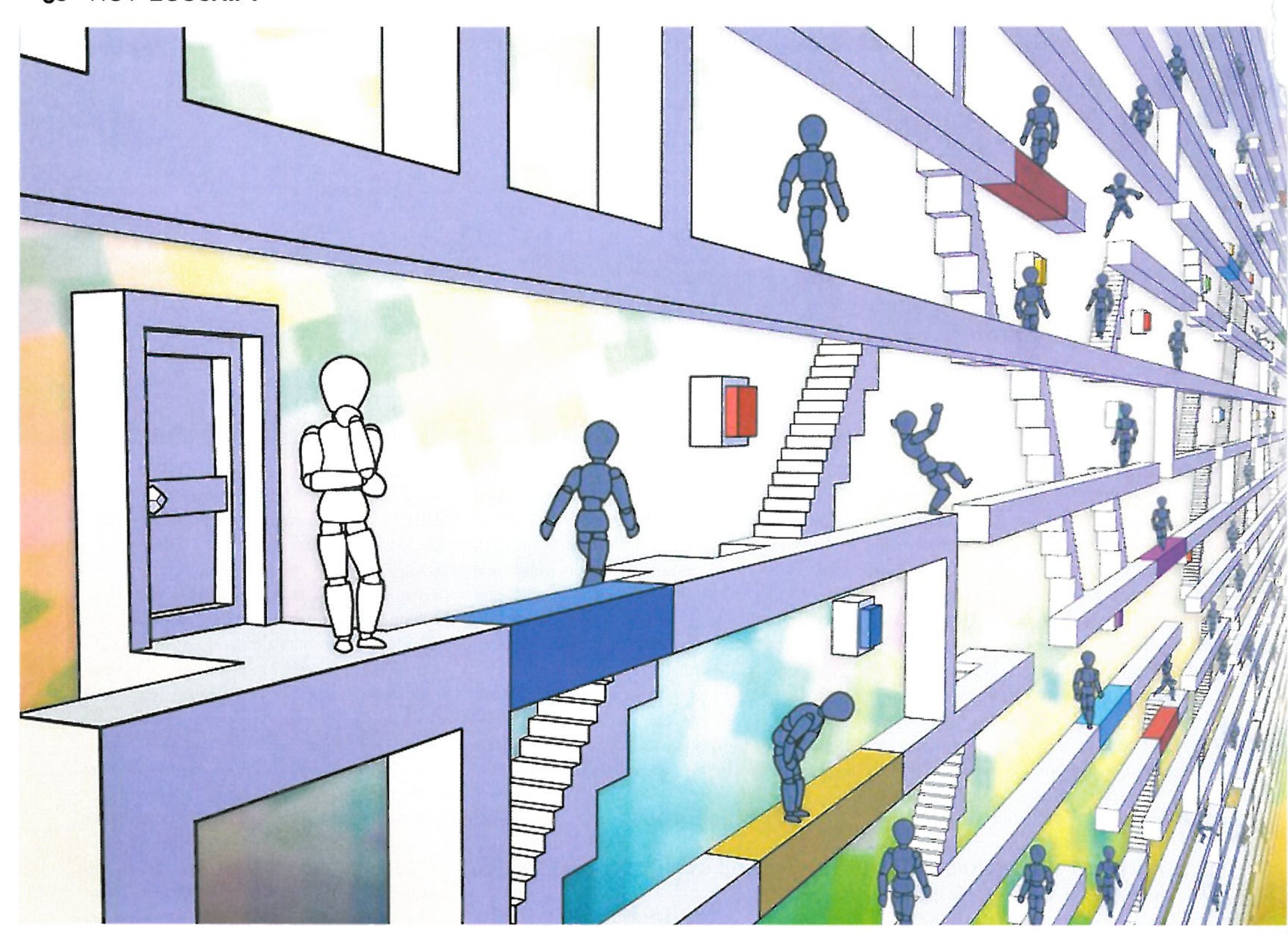
Así buena parte de la misión de Shepard en *Mass Effect 2* consiste en reclutar un grupo de élite formado por guerreros a los que no les importe entregar sus vidas por el bien de la galaxia y todas las razas que viven en ella. Las ocasionales misiones un tanto más convencionales sólo sirven para rodear al verdadero hilo conductor del juego, Shepard y sus lazos fraternales –y eventualmente románticos- con sus hermanos de armas. No basta con reclutarlos, sino que hay que ganarse su lealtad antes de enviarlos a una muerte más que probable, lo cual se traduce invariablemente en ayudarles a atar los cabos sueltos de su vida (encontrar a una hija descarriada, vengar una traición del pasado, encontrar a un viejo colega de investigaciones científicas...). Y lo cierto es que, una vez reunida y unificada esa tripulación, el juego termina sorprendentemente rápido, tras una épica misión más allá del relé de Omega-4.

Tal vez la conclusión de *Mass Effect 2* no resulte tan satisfactoria argumentalmente como lo fue la del *Mass Effect* original, pero si apunta a una conclusión apoteósica en un futuro *Mass Effect 3*. En ese aspecto *Mass Effect 2* no se diferencia del resto de secuelas de series de éxito: ahora que BioWare sabe a ciencia cierta que la serie es un éxito comercial, puede permitirse el lujo de convertir el final de un juego en una sugerencia del principio del siguiente. Lo que sí marca la diferencia es algo propio de la serie *Mass Effect*, y por extensión de BioWare: el jugador puede estar viviendo una aventura predefinida, con los actores decididos de antemano, pero se enfrenta a ella de una forma única, moldeando al personaje a través de sus decisiones, en lugar de controlar a un simple arquetipo. Es esta capacidad de personalización lo que convierte el universo de *Mass Effect* en algo inabarcable, pues cada persona podrá contar una experiencia distinta de su paso por la Normandía, aunque todos estarán de acuerdo en un punto: ha sido uno de los viajes más memorables de su vida. **//**



Cubierta original.

2010, USA. **T.O.:** Mass Effect 2. **Sistema:** XBOX 360. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** BioWare. **Producción:** Electronic Arts. **Director:** Casey Hudson. **Productores:** Adrien Cho, Jesse Houston, Nathan Plewes. **Guión:** Mac Walters, Drew Karpyshyn. **Diseño:** Ypreston Watamaniuk, Derek Watts, Armando Troisi, Christina Norman, Dusty Everman, Matt Robinson. **Diseño gráfico:** Parrish Ley, Brad Kinley, Jaemus Wurzbach, Nelson Houdsen, Jeff Vanelle, Trevor Gilday. **Arte:** Derek Watts. **Programación:** David Falkner, Aaryn Flynn. **Música:** Jack Wall, Jimmy Hinson, Sam Hulick, David Kates. **Proyecto:** Yanick Roy, Corey Andruko. **Sonido:** Rob Blake, Shauna Perry, Simon Pressey. (Ver más en www.star-tmag.com)



Tiempos reconciliables

Por Ferran González

La multiplicidad de universos, la figura del doble o los rebotes temporales son algunos de los artilugios que Artoon y Naoto Ohshima introducen en **ECHOSHIFT**, una inteligente y a la vez falsa secuela de **Echochrome**. Una propuesta producida por Sony en la que la metafísica es vendida como artefacto lúdico.

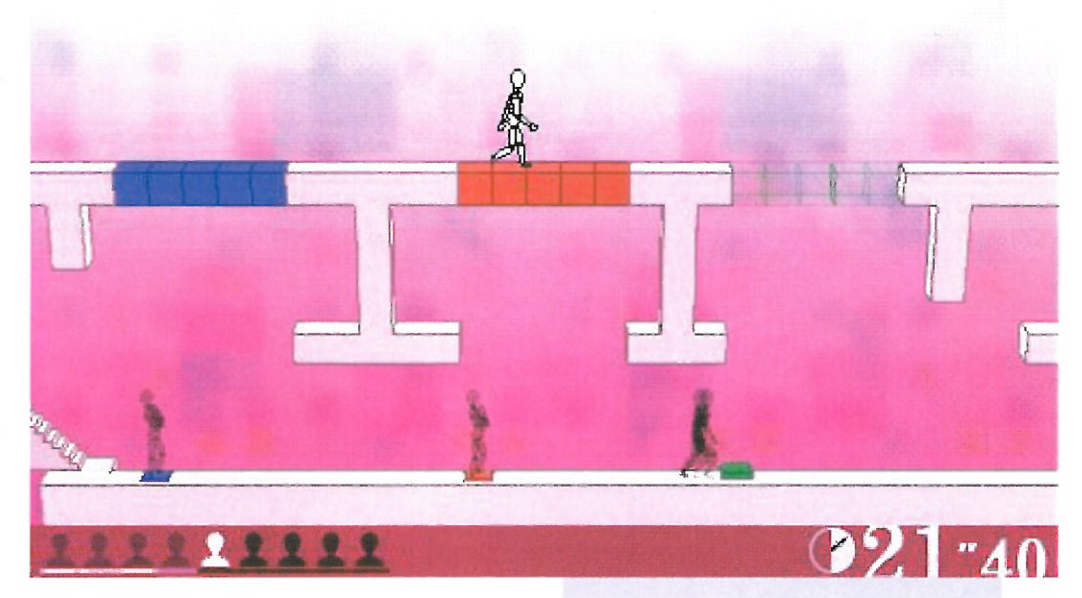
Equivocadamente -pero con intención comercial- equiparado con *Echochrome* (*Mugen Kairou*; SCEI, 2008), por su semejante imaginería visual. Compuesta de los clásicos maniquies articulados y una puesta en escena minimalista en la que el dibujo a linea inunda la practicamente totalidad de su universo, *Echoshift* (*Jigen Kairou*; SCEI, 2009) poco tiene que ver con *Echochrome* y su forma de jugar. *Echochrome* trata primordialmente del espacio, donde su absolutismo y su relatividad se difumina con la perspectiva imposible y el trampatojo -o trumpe o l'eil-; *Echoshift*, en cambio, muestra en forma de ficción controlable, la retrocausalidad, el rebote temporal y los universos múltiples. Teorías filosóficas e hipótesis científicas reflejadas en las reglas de un producto comercial destinado a los consumidores de la consola portátil de Sony, PSP. Que no es poco. No es la primera vez que Naoto Ohshima, director de *Nights Into Dreams...* (*íd.*; SEGA, 1995) y *Burning Rangers* (*íd.*; SEGA, 1998), presenta la cuestion temporal como artífice protagonista en sus juegos. En su estudio, Artoon, sin ir muy lejos, concluyó dos de sus exponentes más claros, *Blinx: The Time Sweeper* (*íd.*; Microsoft, 2002) y *Blinx 2: Battle of Time and Space* (*íd.*; Microsoft, 2004) en los que prevalecía la dominante del tiempo para que el jugador tenga presente su manipulación y que junto a las clásicas variantes jugables como ácción, colisión y espacio, englobó un modo de jugar característico. Pero si en los juegos de Microsoft, el tiempo era distorsionado a nuestro gusto mediante procedimientos de control técnico -pausa, avance, retroceso, etc.- en *Echoshift* el tiempo permance inalterable y no lo podemos modificar. En teoría.

LA DIFERENCIA ENTRE UNO MISMO

Así, el estudio de Ohshima, gustoso de volver a dar protagonismo al cronos, compone un juego a través de fases cortas, rápidas de ejecutar -no fáciles-, donde el problema, ir de la puerta de entrada a la puerta de salida, se desvela rompiendo obstáculos, atravesando

pasarelas en movimiento o barreras de unica dirección, pulsando botones de cambio de plataformas o evitando enemigos. Para conseguir realizar estas acciones no tendremos el tiempo suficiente, sino los "yo" dobles necesarios. Un tiempo -desde los 30 a los 60 segundos- inamovible pero sí repetible.

Gracias a nuestros "yo" realizaremos diferentes acciones que paralelamente irán construyendo nuestro acceso a la meta de la fase seleccionada. Siempre dentro de ese tiempo cerrado, optaremos por discernir cual será el orden de nuestros movimientos. Un orden eso sí, temporal. Sintetizándolo. Si nuestro primer maniquí pulsa un botón para que aparezca un puente, pero no llegamos a cruzarlo a tiempo para acceder a la puerta de salida, nuestro segundo muñeco articulado, no le será necesario apretar ningun dispositivo sino que estará pacientemente -y con tiempo de sobra- esperando a que el anterior maniquí pulse el botón y así sólo cruzar el puente. Artoon y SCEI lo desarrollan más complejo, por supuesto, pero la idea de los rebotes temporales tienen aquí un significado -lúdico- bastante acertado. Realizando acciones paralelas en un único y mismo tiempo, llegaremos a conjugar esa multiplicidad de los alternativos universos de los maniquies.



FALSA CONTINUIDAD

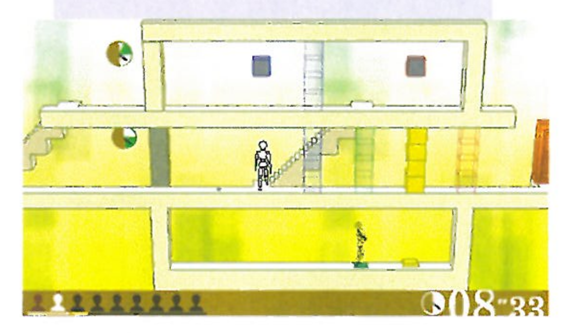
Las primeras fases de *Echoshift* permiten su recorrido temporal en consecuencias más o menos lineales. Pero, a partir de aquellas, los obstáculos se apropian de cierta limitación de tiempo y es cuando *Echoshift* muestra realmente su propósito y reto verídico. Empezamos a discernir que no sólo tenemos que tener en cuenta el pasado sino también el futuro. Un segundo maniquí pulsa un botón durante unos segundos específicos para que el tercero -o el cuarto, o el quinto- pueda pasar por un puente durante aquellos en concreto. Esta estrategia de prevención de futuro, permite que *Echoshift* enriquezca -haga pensar, abra las puertas de la implicación sesuda- de una manera importante al jugador. Aunque el futuro es el reto a doblegar en el juego, coordinar nuestros maniquies en el repetido período de tiempo es la tarea que determina la relevancia de nuestra capacidad de proyección espacial y cómo no, temporal.



Cubierta original.

Nuestra especulación se transforma en el auténtico modo de juego, *Echoshift* tiene niveles de una curva de aprendizaje bastante básica si nos basamos en sus acciones por solitario pero que se convierte en compleja a la hora de convergerlas de los mismos/distintos universos. No hay nivel que decepcione, incluso en sus elementos visuales a priori más débiles como los fondos monocolor, supuestamente se definen para no distraer demasiado al jugador y dejarle centrarse totalmente en la mecánica. O la falta de música dentro de las fases para escuchar atentamente el sonido de sus elementos.

Este diseño y herramientas minimalistas dejan entrever su lastre visual en la planificación de los niveles a través de un menú, que al igual que *Echochrome*, entristece en cierta medida su representación. No es un puzle, pero es tratado como tal. Las fases, más cercanas a las plataformas de *Donkey Kong* (*Game Boy Donkey Kong*; Nintendo, 1994) que a las piezas de *Tetris* (*íd.*; Alexey Pavhitnov, 1984), piden a gritos un porqué, un objetivo final o global, aunque fuera lo más abstracto que quisieran. La simple sucesión de los eventos -entrar y salir- no permite disfrutar de un drama aunque existiera. El peligroso acercamiento conceptual a *Echochrome*, deja al título de Artoon desnudo cuando se podia vestir -dramatizar- de una manera más elegante.



En *Echoshift* se consigue al final que una gran idea se pervierta parcialmente por querer provocar continuismos alrededor de las ventas de un juego anterior en realidad muy distinto. Sus herramientas jugables, autentico logro de Artoon, los responsables directos, permanecen intocables y a la vez aisladas por su envoltorio. Sin desmerecer su parte visual, la razón de que continuamos visitando el UMD se hace dificil, a medida que avanzamos y entendemos que no conseguiremos ningún premio (1) relevante por lo que realizamos creando una sensación de rutina y rompiendo la ilusión de completarlo. Sobre todo si vemos que es posible representar un propósito. La figuración y los elementos reconocibles en nuestra realidad, revelan la necesidad de incluir posibles tipologías como la aventura, el viaje, etc. Y es ahí donde *Echoshift* no consigue -ni quiere- enriquecerse. **//**

(1) Si bien la modalidad Llave si que es un plus a valorar, y una variación estratégica considerable de la principal, la tercera, llamada Ilusión, es poco remarcable, dada la importancia de los tres segundos de más que nos regalan para poder usarlos en el momento que creamos más conveniente.

2009. Japón. **T.O.:** Jigen Kairou. **Sistema:** PSP. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Artoon. **Producción:** SCEI (JAPAN Studio). **Director:** Takamichi Nitta. **Productores:** Naoto Ohshima, Koji Tada. **Programación:** Satoshi Kimura, Jun Kanda, Shinsuke Oshida. **Director de arte:** Koki Mogi. **Diseño:** Ryo Sato, Hiroshi Hasobe, Masaaki Shimoma, Noriho Shimoma. **Música:** Yutaka Minobe. **Arte:** Ayae Hayashi, Hiroyuki Kawaguchi. **Sonido:** Shinpei Yamashita, Shinpei Yamashita. **Productores Ejecutivos:** Yoji Ishii, Takahiro Kaneko. **Productor Asociado:** Wataru Kato. **Manager de proyecto:** Yutaka Sugano. **Soporte de planificación:** Masahide Kobayashi, Manabu Kusunoki. (Ver más en www.star-tmag.com).



Izquierda: Daniel Sánchez-Crespo.
Página siguiente derecha y abajo: <<Monster 4x4: Master of Metal>>.

DANIEL

Por Ferran González

Su experiencia en el sector vuelve a relucir debido a que su último título producido por Sony Computer Entertainment Europe, **INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN**, ha salido al mercado recientemente. Su primera parte, **Invizimals**, tuvo un relevante papel las navidades de 2009 sobre todo al poner en escena la llamada "realidad aumentada", una combinación de imagen real y ficción gracias a la cámara que soporta la consola portátil de Sony, PSP. Con las ventas excelentes del primer título, Daniel Sánchez-Crespo, director y responsable del estudio afincado en Barcelona, Novarama, ha querido seguir ese rumbo. No es para menos, el futuro está ahí delante, y tiene buenas perspectivas.

– Primero de todo, nos gustaría saber qué juegos has diseñado o tomado parte, y qué relación has tenido con ellos, planificación, diseño de objetos, producción, dirección, etc.

– Lo primero que diseñé fue *Fallen Lords: Condemnation* para PC en el 2005, luego fui jefe de diseño de un juego llamado *Wild Summer*, un juego para XBOX 360 cancelado, que a veces pasa en esta industria, luego vendría *Music Monstars* para Nintendo DS, que era un juego musical publicado en el 2008 y ahora más recientemente, *Invizimals* y su secuela para PSP.

SÁNCHEZ-CRESPO

- ¿Es difícil compaginar la labor de responsable de un juego con la de dirigir una compañía que desarrolla juegos?

– Yo siempre he hecho lo mismo, hace ya 13 años que fundo empresas y soy lo que se llama un emprendedor en serie. Novarama es la tercera empresa que fundo y siempre he estado al frente de un equipo directivo además del trabajo que estuviera encargado en ese momento. Yo venía del mundo de las páginas web y portales de internet y allí era director técnico como aquí y ahora en Novarama soy director general. Esto se lleva en la sangre, lo que se define como emprendedores, gente que le gusta tener sorpresas.

- En relación a vuestra participación en Monster 4x4: Masters of Metal, ¿quedasteis satisfechos con el resultado?

– En aquella época -2003- Novarama se acababa de fundar, y como le pasa a muchas otras empresas trabajábamos como subcontratados en el sentido de que no hacíamos juegos completos sino colaboraciones en los videojuegos de otra gente. En este caso nosotros hicimos producción de vídeo y cinemáticas, con lo cual parte de los videos que salen durante el juego los hicimos nosotros al igual que el modelado de algunos vehículos. Fue básicamente para coger rodaje. Para ser un primer proyecto, trabajar con Ubisoft está muy bien y nos ayudó a aprender el oficio.

- Junto a la productora de animación Cromosoma, comenzásteis a realizar The Triplets para Game Boy Advance, ¿qué pasó para que no llegara a comercializarse?

– Nuestra colaboración fue muy al comienzo de Novarama. Se desarrolló un prototipo que incluso tenía una demo jugable, pero que al final se decidió cancelar. El motivo fue que en esta industria se empiezan muchos proyectos, pero que se cristalicen y salgan a la calle no son muchos y no es tan fácil.

"Soy lo que se llama un emprendedor en serie."

- Fallen Lords: Condemnation fue tu primer juego prácticamente en su totalidad desarrollado en Novarama. ¿Qué juegos os llamaron la atención para seguir esa ruta de mecánica y puesta en escena, Dynasty Warriors, Drakengard, quizás?

– En aquella época habia salido la película *Gladiator*, y en Novarama somos grandes fans de ese tipo de cine épico y de batallas como también lo son la trilogía de *El Señor de los Anillos*. La inspiración principal para



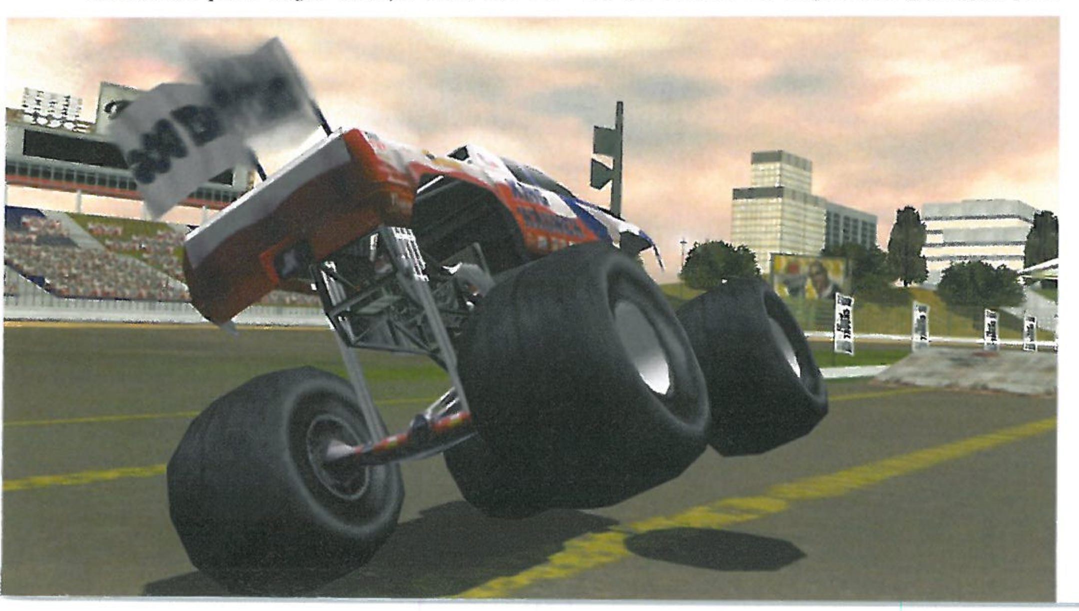
Fallen Lords vino más de este cine que de los videojuegos. Más tarde, teniendo la idea concebida para el juego nos fijamos levemente en *Dynasty Warriors*, aunque no nos gustaba demasiado el combate, que lo encontrabamos muy pasivo donde los enemigos no se defendían prácticamente, y en *Kingdom Under Fire*, que personalmente me gustaba y éste si que fue un verdadero referente para crear *Fallen Lords*.

- Además de su comercialización en PC ¿No habia la idea de traducirlo a XBOX o a la futura XBOX 360? ¿Qué ocurrió?

– La verdad es que los proyectos de videojuegos y sobre todo por temas económicos ya nacen pensados para una plataforma. Y *Fallen Lords*, por su perfil, se pensó directamente para PC. Claro que nos hubiera gustado, pero ya estábamos metidos en el desarrollo de *Wild Summer*, el cual sí estaba pensado para consola, más especificamente en XBOX 360, lo cual no nos dejaba mucho tiempo para intentar traspasar *Fallen Lords* a otros soportes.

- Sobre Wild Summer, ¿cuales fueron las complicaciones para no llegar a verlo publicado? ¿Demasiado compleja la mecánica de los Sandbox para un estudio pequeño o es que los recursos se agotaron debido a su magnitud?

– *Wild Summer* fue un juego que se empezó a trabajar justo cuando salió la generación actual de consolas (PlayStation 3, XBOX 360, Wii). En aquel momento fue dificil me-





Izquierda: <<Fallen Lords: Condemnation>>, instantánea.
Derecha: Daniel Sánchez Crespo.
Abajo izquierda: <<Fallen Lords: Condemnation>>, instantánea.



dir el riesgo económico para crear un juego realmente bueno en esas consolas. En *Wild Summer* tanto por nosotros como por la distribuidora pecamos de inexperiencia del nuevo terreno, no supimos saber hasta que punto podia salir caro un juego del nivel como por ejemplo *Uncharted*. Aún así, a nivel de desarrollo, *Wild Summer* era perfectamente jugable y con muchas fases definidas, pero la distribuidora evaluó el proyecto y se dio cuenta de que no le interesaba ya que era mucho dinero el que hubiera tenido que aportar.

- Music Monstars es el segundo juego que publicasteis, esta vez en Nintendo DS. ¿Cuál fue el motivo de su realización?

– En Novarama somos gente que haciendo juegos nos lo pasamos bien, y por ello nos aburre hacer siempre el mismo juego. No queremos ser un modelo de empresa como por ejemplo Epic Games que son los que desarrollan los juegos de *Unreal*, que me parecen bastante aburridos. Después de *Music Monstars*, hicimos *Invizimals*, y quizá después de su secuela hagamos un juego de terror, por tanto, no tenemos relación estricta con un género en concreto. La verdad es que nos gustaba el concepto de *Guitar Hero* y nos hacía ilusión crear algo similar pero que no fuera sólo de guitarras, sino de música en general y que además tuviera temas de composición, que pudieras grabar tus propias canciones. Así salió *Music Monstars*, que si en un principio tiene aspectos de *Rockband* o *Guitar Hero*, también tenía una parte educativa en la que puedes aprender música de verdad y componer canciones. En ese sentido estamos muy contentos con el juego, que realmente funcionó muy bien en el mercado para el que se hizo, que fue el alemán, ya que la distribuidora, Tivola, era de allí. Fuera de ese país, vendió menos, posiblemente alguna de sus causas fue el año en que salió. En las navidades de 2008, Nintendo DS estaba saturada de juegos, es decir, salieron muchísimos juegos por ejemplo del tipo *Imagina* y a causa de la excesiva cantidad que había en el mercado, provocó que muchos juegos buenos pasarán desapercibidos por la gente.



- ¿Cuándo tuvisteis la idea de Invizimals?

– A finales de 2007, incluso las primeras ideas se tuvieron antes de desarrollar *Music Monstars*, aunque *Invizimals* era más complicado de realizar y de proceso más largo.

- ¿Qué influyó para llevar a cabo el juego?

– *Invizimals* es en realidad un juego realmente raro, y que nosotros estamos orgullosos de que sea un juego raro. Realmente nos influyó desde la primera película de *Ghostbusters*, mi afición de pequeño por coleccionar cosas, juegos como *Monster Hunter*, o que el director de arte de Novarama es un entusiasmado de los fantasmas y lo sobrenatural. Era coger mil ideas que no tienen nada que ver entre ellas y al final darse cuenta de que hay una tecnología llamada realidad aumentada que nos permitía realizar una experiencia totalmente nueva. Así, la gente que probaba por primera vez *Invizimals* se sorprendía gratamente de ver un monstruo en su mesa. En realidad, un crisol de ideas que venian de muchos sitios dieron su fruto en *Invizimals*.

- ¿Siempre tuvisteis en cuenta el protagonismo de la cámara?

– Sí, claro. *Invizimals* no existiría sin la cámara. Cuando empezamos a desarrollar el juego, nos dimos cuenta muy rápido de que sólo se podría hacer en PSP por el tema de potencia de cálculo, es decir, la realidad aumentada no es una tecnología barata a nivel de GPU, es costosa y sólo se podía hacer en PSP y sólo se podia desarrollar con cámara. Por eso se lo ofrecimos a Sony porque era el único cliente que podía publicar un juego de este estilo.

- ¿Cómo fue trabajar con Sony Computer Entertainment Europe (SCEE)?

– Muy bien. En España nunca antes nadie habia trabajado con SCEE, y nosotros fuimos con mucho respeto y humildad, pero la verdad es que en SCEE saben muchísimo y nosotros en lo nuestro algo sabemos también, por tanto, la colaboración fue muy creativa para que el juego saliese brutal. En ese sentido, para que les lleguen con una propuesta de cierta ambición, conlleva que se haga a la medida que SCEE está acostumbrada a producir, y que se haga un juego el doble que habiamos pensado nosotros respecto a todo lo ello que concierne, presupuesto, cantidad, calidad, etc. Al final, hemos realizado cosas que nunca no nos hubieramos imaginado de llegar a poder desarrollar.

- ¿Fue complicado desarrollar la intersección entre realidad (la cámara) y lo imaginario (el diseño de los monstruos)?

– Sí. Por suerte toda esa parte ya la habíamos desarrollado anteriormente. Hubo una fase de participaje de seis meses, financiada por nosotros mismos en la que ya hicimos esa parte complicada. Con lo cual, cuando fuimos a SCEE y les presentamos un juego de monstruos invisibles, nos miraron con cara de decir de que estábamos locos, pero claro, les pusimos una demo y el proyecto se vendió mucho más fácil.

Derecha: <<Fallen Lords: Condemnation>>, instantánea..
Abajo: <<Wild Summer>>.



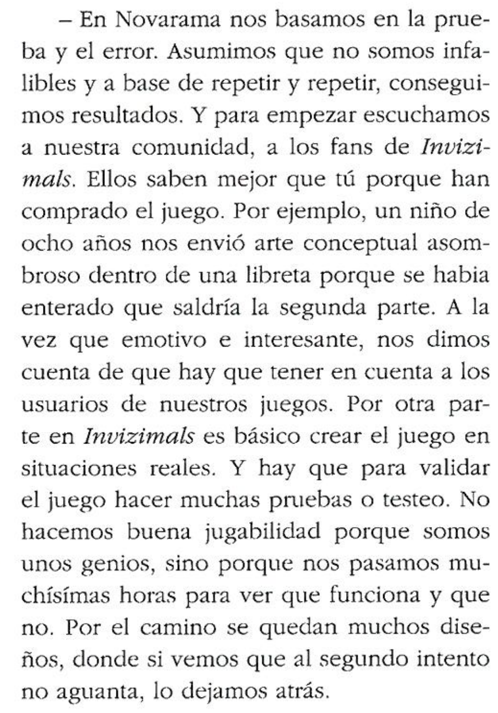
- Hablemos de Invizimals: La Otra Dimensión ¿Porqué una secuela?

– *Invizimals* lleva vendidas más de 450.000 copias en Europa. Fue entonces cuando nos preguntamos "¿Qué hacemos a partir de aquí?". Pero primero -aparte de las ventas- examinamos que estaba pasando con el juego a modo interno del usuario: miles de mensajes en la web del juego y decenas de vídeos en YouTube. Uno de los primeros fenómenos que produce *Invizimals* y ves que es algo gordo es cuando te das cuenta de que el juego cobra vida propia. Es decir, habia una época en la que yo sentía en cierto sentido que era el dueño de *Invizimals*, y hubo un momento en que esto ya no fue así. Por ejemplo, empezamos a ver niños que hacian trampas gigantes con cartulina y cosas semejantes. Increíble. Y segundo fue que en Novarama no somos muy dados a la inactividad. En el momento en que vimos que el juego empezaba a funcionar bien y sinceramente antes de que Sony nos pidiera la secuela nosotros ya nos estábamos poniendo las espuelas. Es decir ya íbamos adelantando trabajo porque posiblemente habíamos encontrado algo más gordo de lo que pensábamos.

- ¿Habeis seguido la misma filosofía de siempre al crear la segunda parte?

– Sí. El proceso de creación en Novarama es el siguiente: intentamos transportar a la gente a una doble vida como aquel anuncio televisivo de la primera PlayStation donde se veian gente corriente hablando de su "otra vida". Es esa filosofía en la que Novarama se guía. Vamos a poner a más de 400.000 niños y los vamos a llevar a otro mundo. Un mundo donde hay algo especial y único. Y nos preguntamos si con *Invizimals* lo habiamos agotado. O realmente hay mucho más. Nos cuestionamos si podíamos seguir emocionando a la gente y sorprenderla. La respuesta fue que sí.

- ¿Cómo habeis desarrollado Invizimals: La Otra Dimensión?

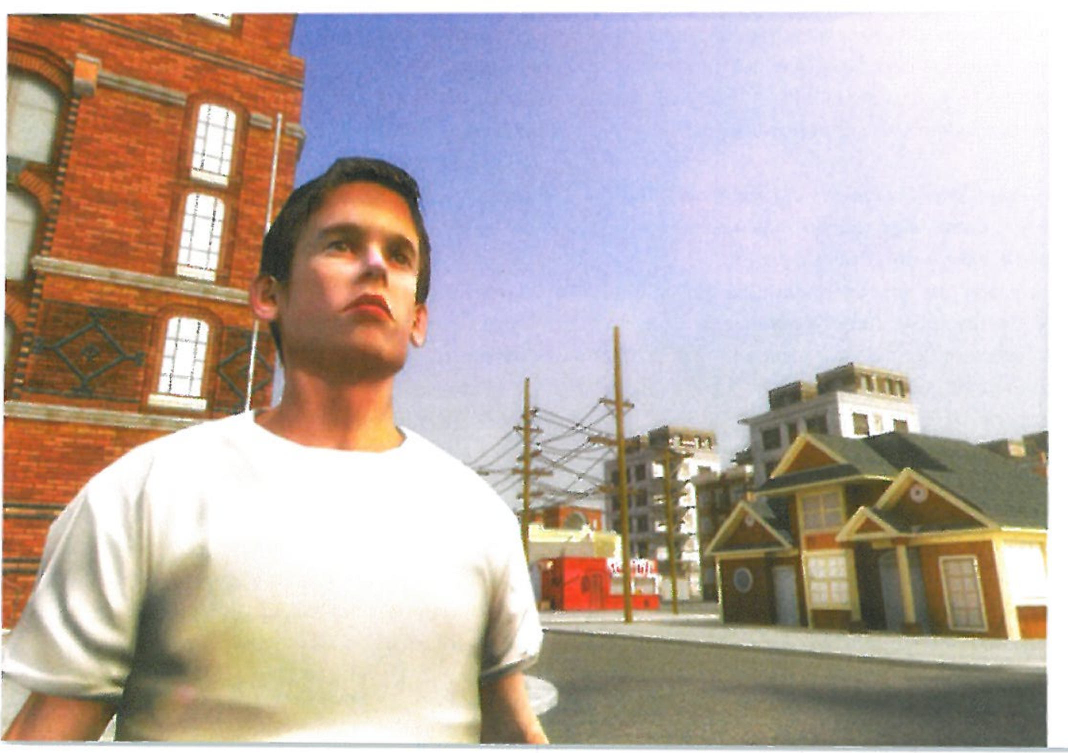


– En Novarama nos basamos en la prueba y el error. Asumimos que no somos infalibles y a base de repetir y repetir, conseguimos resultados. Y para empezar escuchamos a nuestra comunidad, a los fans de *Invizimals*. Ellos saben mejor que tú porque han comprado el juego. Por ejemplo, un niño de ocho años nos envió arte conceptual asombroso dentro de una libreta porque se habia enterado que saldría la segunda parte. A la vez que emotivo e interesante, nos dimos cuenta de que hay que tener en cuenta a los usuarios de nuestros juegos. Por otra parte en *Invizimals* es básico crear el juego en situaciones reales. Y hay que para validar el juego hacer muchas pruebas o testeo. No hacemos buena jugabilidad porque somos unos genios, sino porque nos pasamos muchísimas horas para ver que funciona y que no. Por el camino se quedan muchos diseños, donde si vemos que al segundo intento no aguanta, lo dejamos atrás.

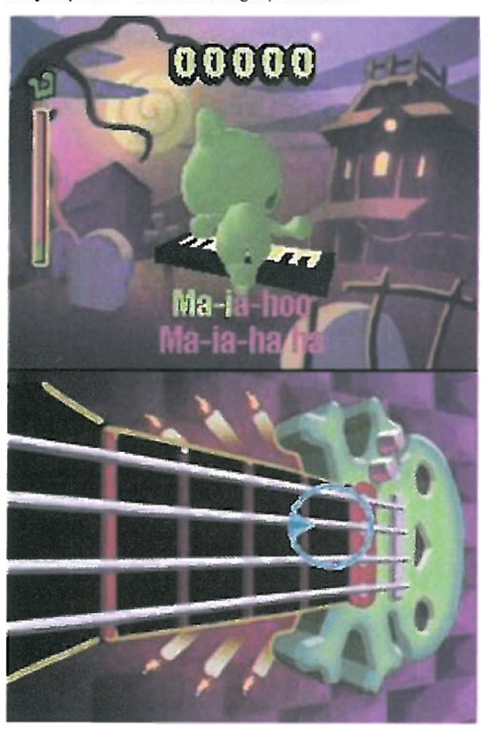


- ¿Qué creeis que aportais con esta segunda parte?

– En *Invizimals: La Otra Dimensión* se ha creado un universo entero y nuevo. No nos gusta hacer secuelas a lo vago. No entra en mis planes que un niño se gaste el dinero en un juego que ha sido realizado con el mínimo esfuerzo. En cuatro meses se han hecho más de 100 criaturas totalmente nuevas y más de 2000 animaciones. En *Invizimals* por ejemplo no habia dinosaurios, en su segunda parte los hay, introducimos jefes finales y otro elemento importante que son los villanos. Los niños nos preguntaban "¿Quienes son los malos?", pues en el nuevo *Invizimals* los hay. El primero tenía 23 mecánicas diferentes para capturar. En *Invizi-*



Izquierda: <<Music Monstars>>, instantánea.
Derecha: <<Invizimals>>, instantáneas.
Abajo izquierda: <<Invizimals>>, imagen promocional.



mals: La Otra Dimensión tiene 35, ninguna de ellas repetida que durante nueve meses se fueron creando y puliendo.

- ¿Y narrativamente?

– También. Queriamos una historia más enrevesada que en el primero para dar más margen para el secreto. Si en *Invizimals* te acababas el juego tenías el 90% de las criaturas del juego, en *La Otra Dimensión* tienes menos del 75%. Además, una de las partes que creo que se podia mejorar era el vídeo real. En el primero me hubiera gustado dar mas la sensación de aventura, y para eso hubo que convencer a muchas partes de que realmente valia la pena intentarlo. Teniamos claro que los héroes del primero tenian que volver pero también hicimos castings para gente nueva. Por ejemplo, desde Barcelona y con Skype iba viendo como en Londres se producia el casting con los actores e iba diciendo "¡que lo vuelva a hacer!" o "¡más intenso!", etc. Nos tomamos muy en serio el casting porque los niños se toman muy en serio el juego. Para un niño de diez años que sea convincente el juego es muy importante. Y cómo no, mi idea era de que la aventura fuera por sitios que estuvieran por todo el mundo, un viaje real. SCEE por supuesto me dijo no en dos segundos a mi propuesta, pero hicimos unas pruebas con pantalla croma y actores en Londres, y apostaron por hacer una prueba mejor. Seleccioné los territorios y lugares donde la aventura iba a suceder. Y despues de ver como estaba quedando pensé que iba a quedar fatal. Pero entonces contratamos a una empresa que se dedica a estos montajes e hicieron unos resultados espectaculares. Prácticamente toda la historia está rodada con esta tecnología.



- ¿Satisfecho del resultado obtenido?

– Por supuesto. Creemos que con *Invizimals* hemos creado una serie en la que hemos cumplido los objetivos que nos marcamos al principio. Que tenga éxito y que los niños puedan salvar princesas por las noches.

- ¿Te gustaría realizar en el futuro otro tipo de juego, como algo mucho más narrativo, o de más acción, o del género puzzle?

– Soy un fan de los videojuegos y como tal no me gusta ningún género en concreto, en ese sentido creo que podemos hacer cualquier cosa, siempre he dicho que me encantaría desde hacer un juego de *Barbie*, hasta uno de terror gótico y siniestro, de hecho hay muchos tipos de juegos que querría hacer.

- ¿Cuáles crees que son los juegos clave para entender la evolución de la industria?

– En los últimos diez o doce años, básicamente se resume en *Grand Theft Auto III*





de la antigua DMA y hoy Rockstar North, en *Ico* y *Shadow Of The Colossus* de SCEI, y en *Shenmue* de AM2 y SEGA. A partir de esos referentes, en la generación actual es complicado, pero quizás *Fallout* 3 y *Uncharted 2* son dos juegos increíbles por motivos diferentes, pero que están marcando el camino. O *Heavy Rain*, un juego con muchísimo riesgo y puede que dentro de un tiempo sea un título que marcará una época. Actualmente hay gente que realiza juegos continuistas y otra gente que se arriesga, y en ese sentido, Novarama e *Invizimals* está en el segundo grupo, donde su diseño no se parece a nada que se haya visto antes.

- ¿Tienes predilección por algún director o productor?

– Aunque los videojuegos no los hace sólo una persona sino que los hace un equipo, creo que hay gente que está tocada por la mano de los dioses, como por ejemplo Fumito Ueda, que trabajo que hace, trabajo que hace realmente bién. Otro es Shigeru Miyamoto, que ha demostrado un gran nivel a lo largo de los años, es decir, hay diseñadores muy buenos con uno o dos juegos excelentes, pero Miyamoto tiene una extensa carrera de grandes títulos. Pero aún así tiendo a disminuir la contribución del jefe y quedarme más con la del equipo, porque por ejemplo, mi empresa sé que es así realmente, el mérito de *Invizimals* no es mío sino de toda la gente que cada día se ha dejado la piel en el juego.

- ¿Pero sigues siendo tú el responsable máximo, el que da la cara por el juego, no?

– Pero eso es como decir que *Salvar al Soldado Ryan* es sólo una película de Steven Spielberg. En *Invizimals* han trabajado cien personas. Lo que el jefe aporta no es tanto como nos pensamos. En esta industria, lo que pasa es que a nivel de medios de comunicación evidentemente lo que vende son las caras. Queda muy bien anunciar el nuevo juego de Molyneaux, pero su contribución al juego seguramente es







Arriba: <<Invizimals: La Otra Dimensión>>, instantáneas.

"Con Invizimals hemos realizado cosas que nunca no nos hubiéramos imaginado de llegar a poder desarrollar."

parecida a la mía, relativa y siendo uno más del equipo. Por ejemplo, conocí el año pasado al jefe de diseño de *Uncharted 2*, y te das cuenta de que no hay una sola persona desarrollando, sino toda una organización entera trabajando duramente. Al final sí que es importante la persona, pero por encima está el equipo.

- ¿Qué aspectos te fascinan realmente del mundo de los videojuegos?

– Sólo uno. Me fascina la capacidad de los videojuegos para crear mundos alternativos mejores que el nuestro propio. Creo que si la gente juega por ejemplo a *Invizimals* es porque la media hora o la hora que esté con el juego esa tarde, realmente le transportamos a un lugar más atractivo. Yo soy diseñador de juegos, tú eres periodista, otro es abogado, pero cuando enciende la PSP y juega a *Invizimals*, es un héroe que está salvando al mundo, entonces se asemeja a cuando vas a ver una película y descubres que es muy buena, durante un rato te crees que es verdad lo que te están contando. En los videojuegos la sensación aún es más fuerte, ya que como el juego es interactivo, la fascinación es brutal. He dicho que me gustan los juegos de fantasía no por el tema en sí, sino porque transportamos a la gente a ese mundo alternativo en el cual en vez de ser abogados, profesores o escritores son príncipes o soldados medievales. Creo que esa es la clave y creo que *Invizimals* es un ejemplo muy bueno.

- Cuando eras adolescente, ¿te gustaba más Yu Suzuki o Shigeru Miyamoto, o preferias alguien europeo o americano?

– Cuando era pequeño, salió *Super Mario Bros*, sería 1984 y lo jugué de inmediato. Yu Suzuki me tocó cuando era más mayor. Héroe de infancia sería perfectamente el crack que programó *La Abadía del Crimen*, un juego de Spectrum. Pensando en los juegos modernos nos olvidamos que había gente desarrollando muchísimo antes y que aún siguen ahí, como Sid Meier que lleva treinta años haciendo videojuegos.

-¿Estás en contacto con otros responsables de juegos?

– Evidentemente. Me paso todo el día al teléfono con gente que hace más o menos lo mismo que yo. Piensa que en la industria, por suerte en España somos bastante amigos y sea por Facebook, por e-mail o por teléfono hablamos muchísimo entre nosotros.

- ¿Cómo crees que te perciben en España? ¿Cómo un triunfador por realizar juegos para SCEE?

– Siendo honesto, me da igual. Hay gente que le mueve la vanidad o el reconocimiento, a mí no. Para mí, hacer juegos es una forma de pagar la hipoteca. Esto es un trabajo como cualquier otro, y mientras que el director de arte trabaja para que el juego sea atractivo, yo me encargo de que sea divertido. Mas allá de eso, espero que *Invizimals* dé que pensar que hacer videojuegos en España puede ser muy buen negocio, en el sentido que a nosotros *Invizimals* nos ha puesto en primera fila. Novarama se ha convertido en uno de los desarrolladores de PSP más importantes del mundo e *Invizimals* ha vendido realmente bien en Europa y a nivel mundial. Que se haya conseguido desde una oficina de Barcelona, creo que está realmente muy bien. De ahí sí que esperamos un reconocimiento, no por vanidad, sino para que otra gente vea que se pueden hacer videojuegos en España, que sean muy buenos y que te puedes ganar la vida muy bien con ello.

- Como profesor en el Máster de Creación de Videojuegos en la Universidad Pompeu Fabra (UPF), que perfil has encontrado entre tus alumnos?

– Realmente la industria está un poco viciada en el sentido de que el Máster es para gente que quiere trabajar en la única industria que yo conozco que se alimenta de sus fans. Me explico. Mi hermano trabaja en banca y eso no quiere decir que cuando llega a casa por la noche esté pensando en que guays son las hipotecas y los créditos. No. En cambio en el mundo de los videojuegos, y es un error, se cree que para hacer videojuegos, se ha de ser un gran fan o un gran jugador y eso es una tontería. Esto es un trabajo serio y complicado donde por ejemplo, en Novarama, hay mucha gente que no son tremendamente fan de los videojuegos, y no tienen por qué serlos, son gente que hace muy bien su trabajo y evidentemente tienen su propio interés y cultura, pero no necesariamente han de ser los mejores jugadores para ser los mejores trabajadores. La gente que viene al Master vienen de Informática, Telecomunicaciones, Ingeniería Industrial o Bellas Artes, un perfil heterogéneo no necesariamente muy jugones, porque si algo he aprendido en los años que llevo en esta industria es que el hecho de ser un jugador experto si algo supone es que es un inconveniente a la hora de hacer videojuegos profesionalmente, porque te puedes llevar por el entusiasmo que te generen ciertos juegos y no realizar lo que realmente es una buena idea para el juego que tú estás haciendo. Me explico. *Invizimals* es un juego para un público de ocho a doce años. Si el juego lo hiciera para contentarme a mí, que tengo 36, el juego sería muy diferente. Pero en realidad, el juego que yo tengo que hacer para que sea interesante para la compañía, para SCEE y para todos nosotros, es el juego para niños de ocho a doce años. Ser un fan de videojuegos puede nublar la capacidad para tomar decisiones. Aunque yo juegue a *Heavy Rain* no me influye a la hora de hacer mi trabajo, de hecho separo mucho la profesión de mi hobby personal. **//**



Evolución final

Por Cristóbal R. Campos

Auspiciado por Gumpei Yokoi, con Yoshio Sakamoto y Makoto Kanoh a la cabeza del proyecto, **SUPER METROID** se presenta como un juego que confirma la modelación del riesgo y la experimentación de los anteriores títulos de la serie. A través de conjuntar ideas brillantes con un ejercicio estilístico y técnico no muy corriente a mediados de los noventa, enseña en cada uno de sus rincones, reglas implícitas y un gran conocimiento de un sistema que ha creado escuela.

A mediados de la decada de 1980, Nintendo publicó para su Famicom Disk System (1) *Metroid* (*íd.*; Nintendo, 1986) y *The Legend of Zelda* (*Zelda no Densetsu: The Hyrule Fantasy*; Nintendo, 1986), dos títulos fundamentales para entender la filosofía de la compañía y que ofrecía datos importantes para que el género de la aventura de acción dispusiera de herramientas con las que trabajar a posteriori. Dos juegos que utilizan la premisa del escenario global, un sistema de planificación donde el jugador tiene la posibilidad de desbloquear todo el escenario del juego, pudiendo -obviamente ganando las diferentes "prendas"- viajar por el mapa de principio a fin tantas veces como uno quiera. Es concluyente -o intrigante- que en los siguientes años, el estilo que fundaron estas dos producciones no fuera la corriente mayoritaria a la hora de crear juegos. Apurando, algunos sí recogen aspectos importantes. Títulos como *Nazo no Murasame-jou* (*íd.*; Nintendo, 1986), *King Kong 2: Ikari no Megaton Punch* (*íd.*; Konami, 1986) o *Esper Dream* (*íd.*; Konami, 1987) siguen el modelo de *Zelda*; *Faxanadu* (*íd.*; Hudson Soft, 1987) y *Milon's Secret Castle* (*Meikyuu Kumikyoku*; Hudson Soft, 1987) pisan los talones el sistema deducido en *Metroid*.

Así, tendría que ser la propia Nintendo con nuevas plataformas en el mercado -Game Boy y Super Famicom- la que propusiera un avance metódico de sus respectivos sistemas de juego. Mientras que las aventuras de Link tardan cinco años en eregirse como el hijo de la producción de 1986 en *Legend of Zelda: A Link to the Past* (*Zelda no Densetsu: Kamigami no Triforce*; Nintendo,

1991), el cual repite como admirado estandarte y significa una nueva fuente de inspiración para las demás aventuras ludográficas, no es hasta el año siguiente, que hace acto de presencia en Game Boy, *Metroid II: Return of Samus* (*íd.*; Nintendo, 1992), que no sólo es una actualización monocromo del juego de 1986, sino un completo rediseño de todos sus aspectos. La protagonista Samus Aran, vuelve con un look mucho más atractivo, más acorde con los nuevos tiempos, y su agilidad y control también dan un salto cualitativo. Se sigue conservando con pequeñas diferencias su baluarte del escenario global, pero dónde se nos invita a una inmersión más profunda en la aventura son dos puntos sumamente importantes: la posibilidad de grabado en diferentes puntos del mapa y una historia más definida. Esta realización resulta sumamente clave para mantenernos atentos durante todo el viaje por el planeta hostil donde jugamos.

SIN PRECIPITACIÓN

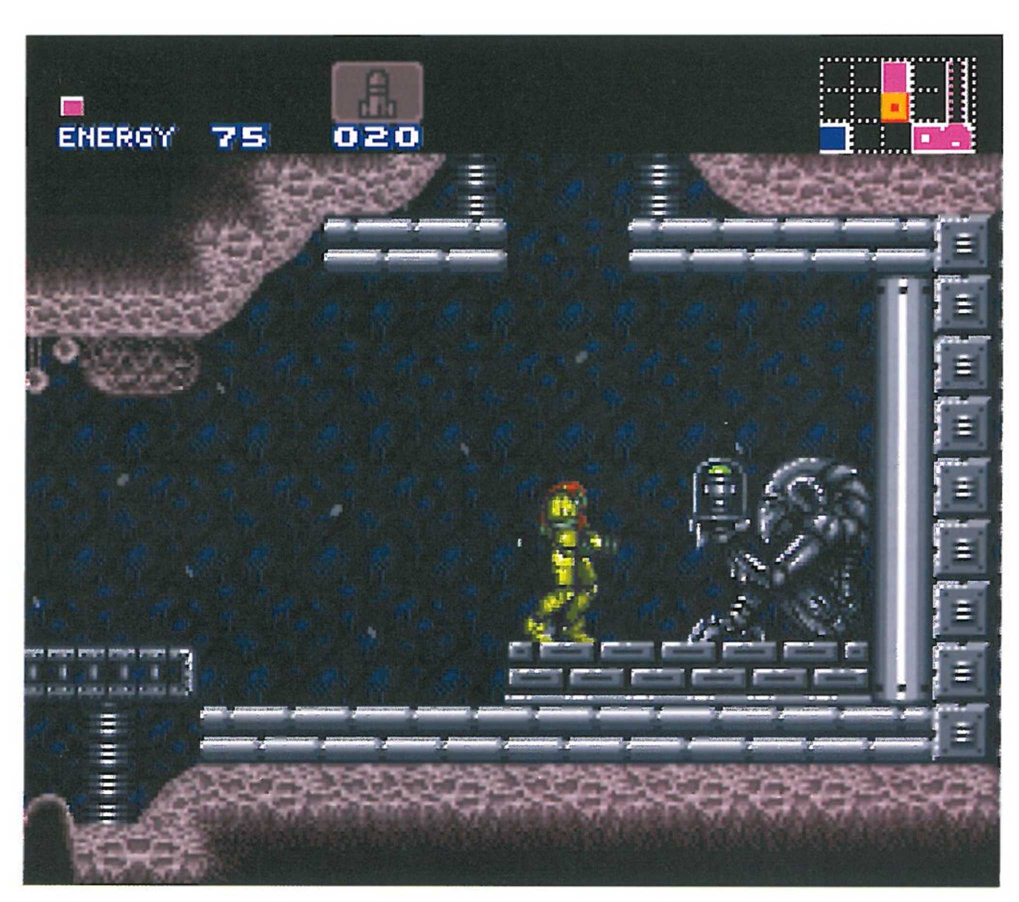
La tercera propuesta viene dos años después. Yoshio Sakamoto como director y Makoto Kanoh como productor, cogen el relevo de los directores Kitoyake, Kimura, y el productor Gumpei Yokoi. Junto a un equipo ya experimentado en la serie, se responsabilizan de evolucionar todo un compendio de aspectos que en Super Famicom y su potencia técnica sería posible realizar. *Super Metroid* (*íd.*; Nintendo, 1994) se convierte así en una investigación perfeccionista y una ratificación de las ideas más brillantes que





tenia la serie. Se recoge los mejores frutos y se desecha con bisturí ciertas conclusiones como el acuse de abstracción gráfica que sufrian los anteriores, e incluso se permite incluir nuevos experimentos mediante el diseño de niveles, traducciones gráficas e inyecciones ambientales.

Si parte de culpa de que haya salido tan calculado y rayando la perfección jugable la desprende el hardware usado, sus responsables no se quedan atrás, Kanoh, Sakamoto y su equipo, siempre bajo el paraguas de Gumpei Yokoi, realizan un impresionante elenco de detalles, que encajan perfectamente en su representación gráfica, espacial y también temporal.



> "Super Metroid analiza cada conlusión pretérita ocurrida en la serie."

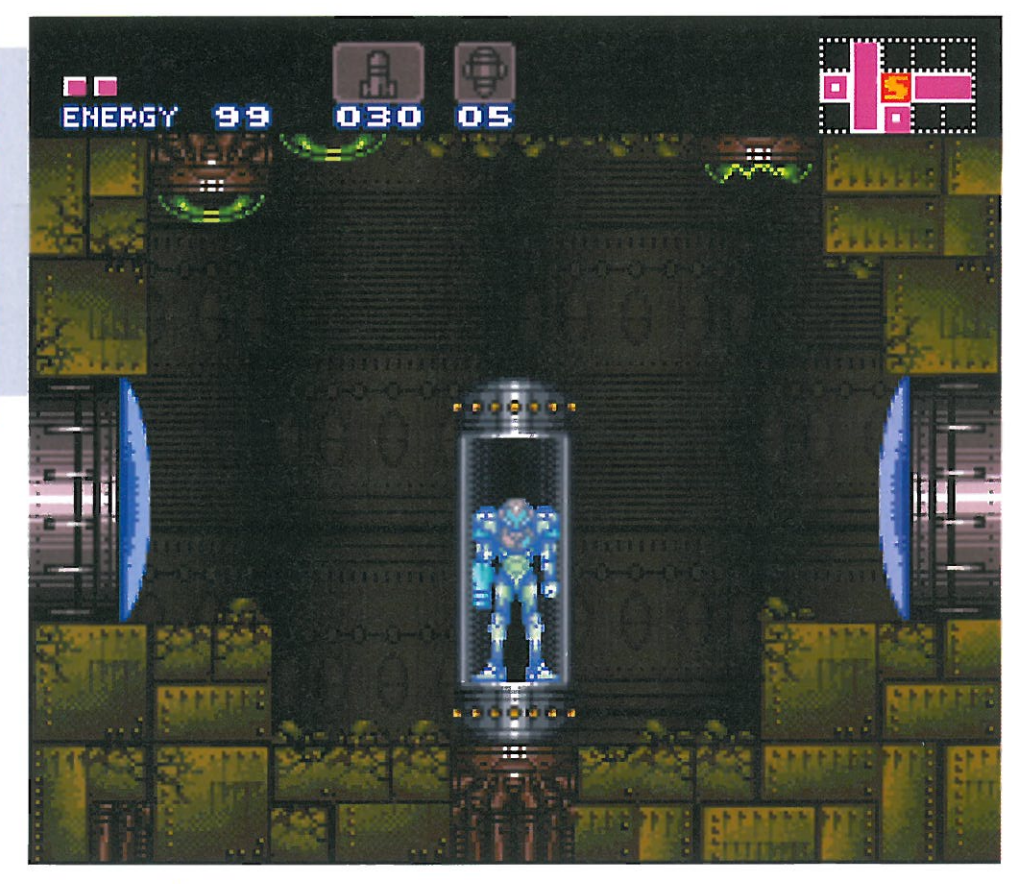
Nada sobra y nada falta. Nuestra imagen mental del nuevo -otro- planeta hostil se nos aposenta mediante diferentes gamas cromáticas y sólidas atmosferas, determinantes en la concepción global del mapeado. Por ejemplo, las salas representadas que Samus atraviesa, practicamente nunca son del tamaño de nuestra pantalla, incluso, puede ser mucho más grande si tenemos los accesorios requeridos. Solo en los sitios más seguros, donde grabamos y recargamos, vuelve a ser de la dimensión 1:1 (2), lo cual nos define en gran medida todo el lenguaje espacial de *Super Metroid*. Como mezcla perfecta de acción y espacio -plataformas-, su progresión en la aventura, da claves para entender su sistema de escenario total.

El despliegue sistemático se debe sobretodo a la mecánica de fases no-declaradas y de retorno. Aunque fue descrito en su momento como aventura contínua o sin fases, vemos como fue entendido su concepto de progresión erróneamente, sobretodo por nuestra determinación de que és fase o nivel en *Super Metroid*. Aquí siguen existiendo las fases, pero están encubiertas por el poder de desbloqueo de accesorios que nos darán mayor acceso al planeta. Detalle sumamente importante para comprender que Kanoh y Sakamoto llevan al extremo la percepción espacio-temporal, que lleva a dar lógicos equívocos de creer que la aventura está unida, que es un todo. Como en su serie hermana de *Zelda*, nos engañan benévolamente y percibimos jugar a un viaje sin que haya truncamientos episódicos. Estos no se declararán ya que están muy bien camuflados. Proeza de la cual, la mayoría de las compañías de juegos admiraría pero que no todos se atreverían a desarrollar durante bastante tiempo, debido a su complejidad de equilibrio entre ese ritmo para recorrer el mapa y la sensación conjunta de avance más satisfacción del jugador.

BÚSQUEDA INTUITIVA

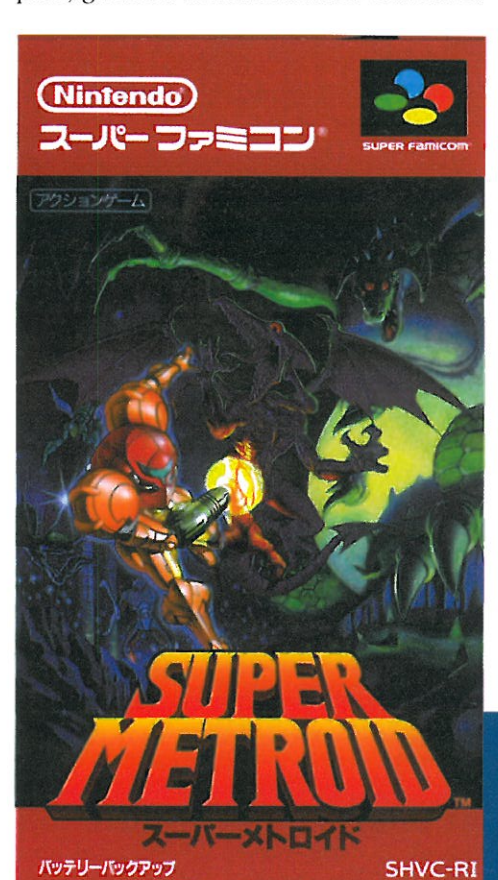
Para conseguir que todo encaje, se ofrece al jugador una aventura de pocas palabras. Entretejida a través de una ambientación fría y distante, no cae en la abstracción plástica de los dos *Metroid* anteriores, y deja que el cine y las mitologías





ancestrales desplieguen algunos de sus iconos más relevantes. La música y el sonido de Kenji Yamamoto y Minako Hamano instala sin vacilaciones, gracias a ese drama mínimo pero determinante, una profundidad llena de situaciones cruciales mediante la magnificación del terror, la soledad y cómo no, la muerte. Siempre ayudado a través de las carácterísticas de las salas, Sakamoto y Kanoh describen a la perfección acciones que oscilan entre brutalidad y velocidad, además de ciertas reflexiones sobre la fragilidad del abandono y su consecuente hostilidad, compenetrándolas mediante todos los elementos que componen el juego.

Es así como *Super Metroid* se nos va sugiriendo con el mando en nuestras manos. Una busqueda casi intuitiva de las piezas y habilidades que faltan en nuestro rompecabezas físico y dramático -Samus, el mapa y el guión- que se va completando paso a paso, gracias a descubrimientos convexos.



Cubierta original.

CARACTERÍSTICAS PROPIAS

En este título avanzaremos e investigaremos casi en silencio, degustando toda esa tensión ya desde el primer momento, con una excelente introducción que declara desde el principio la dirección hacia donde irá el juego. *Metroid 3* se escenifica de una manera portentosa gracias a ese detallado mapa, brillante por su recorrido. Sus accesos son diseñados a base de una estructura que no pierde intensidad a medida que se obtienen los accesorios necesarios.

Parajes con sus propias características espaciales y de colisión, sin caer en la ligereza de cambiar sólo los colores ó su diseño gráfico. Impregnados de una imaginería de cierto aire predecesor, sus salas tienen un protagonismo tan o más importante que nuestro personaje.

La fisicidad de todo lo que vemos y controlamos se convierte en constante desde que empezamos a descubrir que en sus paredes hay algo más. Rincones en los que nos queremos introducir a toda costa, túneles secretos, arenas movedizas, agujeros recónditos, etc. Nuestra ingenua curiosidad por saber que hay allí dentro se hace primordial para que las reglas del juego se constaten como una estrategia básica del espacio diseñado. Examinar cada centímetro de esas paredes produce tal crescendo en el conocimiento de la orografía de Zebes (3), que convierte a *Super Metroid* en un juego más cercano al jugador, más táctil, más deformable, y en consecuencia menos marmóreo, menos monótono.

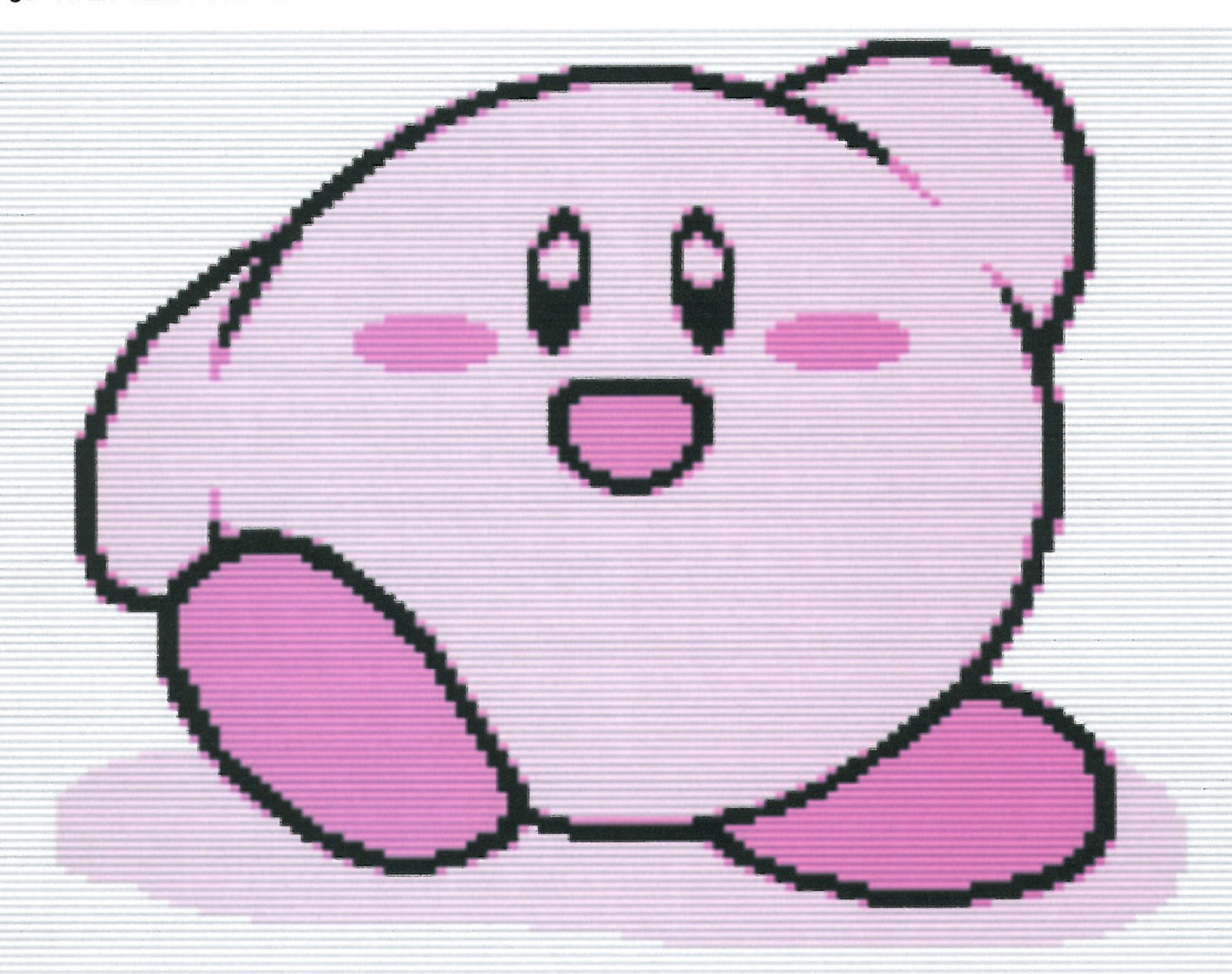
La transformación se constata como el auténtico lema de todo el juego. Samus irá moldeándose por dentro y por fuera, para llegar y conseguir su objetivo. Siempre a su debido momento, al igual que el planeta, se irá desenmascarando hasta que al final se muestre un nuevo paisaje, un Zebes oculto que se descubre ante nuestros ojos. Sin darnos cuenta, iremos redibujando un mapa que creíamos conocer en el transcurso de la aventura. Son todos estos aspectos, discurridos con elocuencia, los que convierten el título de *Super Metroid* en un videojuego clave del primer lustro de la decada de los 90. Se completa así una evolución que comienza ocho años antes, innovada en gran medida en Game Boy y definida aquí, constatando un resultado ejemplar sobre su exposición en el presente y dando alguna que otra pista sobre cómo desarrollar una aventura en el futuro. **//**

(1) Periférico de la Famicom, que utilizaba discos en vez de cartuchos. Lanzado en Japón en 1986.
(2) En general, una sala de *Super Metroid* equivale a nuestra pantalla de televisión.
(3) Planeta donde ocurre la acción de *Super Metroid*.

1994, Japón. **T.O.:** Super Metroid. **Sistema:** Super Famicom. **Versión analizada:** EUR. **Desarrollo:** Nintendo. **Producción:** Nintendo. **Productor:** Makoto Kanoh. **Director:** Yoshio Sakamoto. **Diseño:** (Fondos) Hirofumi Matsuoka, Masahiko Mashino, Hiroyuki Kimura. (Objetos) Tohru Ohsawa, Tomoyoshi Yamane. (Samus) Tomomi Yamane. **Música:** Kenji Yamamoto, Minako Hamano. **Programación:** Kenji Imai, Kenji Nakajima, Isamu Kubota, Mitsuru Matsumoto, Yasuhiko Fujii, Motomu Chikaraishi, Kouichi Abe. **Arte:** Masafumi Sakashita, Yasuo Inoue, Mary Cocoma, Yusuke Nakano, Shinya Sano, Noriyuki Sato. **Sonido:** Kenji Yamamoto. **Coordinación:** Katsuya Yamano, Tsutomu Kaneshige. **Mánager General:** Gumpei Yokoi.

la
crítica
se basa
en la
experiencia.

ST★R-T



Mejor hasta decir basta

Por Ferran González

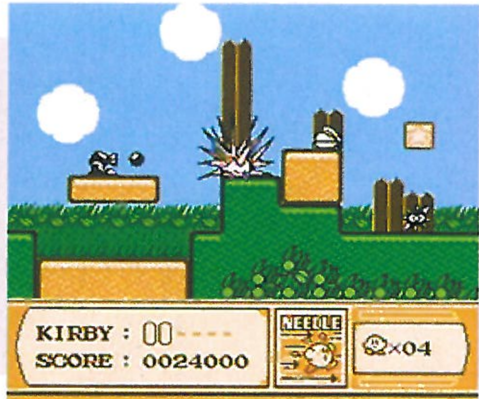
Masahiro Sakurai y Satoru Iwata rehacen uno de sus juegos para introducirlo en el universo propio de Nintendo para Famicom, planteándolo muy diferente y mucho más complejo. **KIRBY'S ADVENTURE** es un juego que supone la consagración de un universo propio y el nacimiento de unas ideas que se irán posteriormente estableciendo en el género de las plataformas.

Después de haber realizado ese pequeño -y maravilloso- cuento para Game Boy llamado *Kirby's Dream Land* (*Hoshi no Kirby*; Hal Lab./Nintendo, 1992), no es de extrañar que Iwata y Sakurai hayan querido seguir con la saga en un formato mayor como es Famicom. El mundo de Kirby lo necesitaba. Y su protagonista también. Pero lo que uno no se esperaba es que en *Kirby's Adventure* (*Hoshi no Kirby: Yume no Izumi no Monogatari*; Hal Lab./Nintendo, 1993) la imaginería fuera tan abultada. Incluyendo reminiscencias plásticas de *Super Mario World* (*íd.*; Nintendo, 1990) se nota una planificación mucho más destacada, en la que se muestran diferentes inventos para construir un extenso abanico de modalidades de juego. En su puesta de largo y en color, se renueva por completo la planificación de los logros, que ahora ya no es lineal como un año antes, sino que *Kirby's Adventure* se convierte en realidad en una ramificación en torno a las fases, desarrolladas en distintos tiempos y modos. Esto sienta un precedente en lo que veremos años después con *Super Mario 64* (*íd.*; Nintendo, 1996) y otros tantos títulos ubicados en el género de las plataformas, dando cierta propensión y favoritismo a este tipo de avance. La inmensa mayoría de estos juegos se instalaban en unos mundos imaginarios o en torno a la fantasía más literal, en la cual se podia utilizar lo irreal mediante diferentes pretextos para diverger en decenas de puertas y portales, presentadas en fases que podíamos acceder gracias a las objetivos conseguidos anteriormente.

TRANSFORMACIONES DECISIVAS

Decíamos que además de cambiar drásticamente el mundo en el que habita Kirby y su proceder ante él, a su vez, el mismo persona-







je ampliaba sus propias aptitudes. En *Kirby's Dream Land*, Kirby podía atacar y volar con el simple inflado de su cuerpo, siguiendo las directrices originales de construir una jugabilidad sintetizada y a la vez pasmosamente completa. Se siguen manteniendo estos actos, pero ahora en el nuevo título, sufre una rotunda transformación interna. Ahora en su segunda aventura, que no se aleja demasiado argumentalmente de la anterior, veremos la novedad absoluta de que Kirby puede aprovechar los poderes de muchos de sus enemigos tragándoselos, sin variar la mecánica de su maniobrabilidad.

Más de quince habilidades serán posibles con las dichas absorciones de enemigos, tan poderosas cómo volátiles -podremos perderlas al colisionar con otros adversarios, a la vez que recuperarlas si somos lo suficiente hábiles-, y que nos aportarán una facilidad de acción en nuestro avance con un mayor acceso a otras partes del mapeado, siendo fundamentales en muchos de los niveles para poder obtener items preciados y desbloquear puertas clasificadas en varios tipos. Precisamente, esta diversidad de portales, define en su totalidad el modus operandi de nuestras acciones y de la máxima del título, la exploración.

Casi todas las entradas van quedando incompletas -con el icono de una estrella parpadeando- y se nos invita a dejarlo lo más finiquitado posible. Puertas que nos enviarán por ejemplo a ciertos minijuegos convirtiendo la aventura principal en una mucho menos "clásica", menos lineal. Lugares como las arenas para combatir con semijefes de fase, duelos del oeste, una grúa de muñecos de peluche, museos donde conseguir ese poder que nos es necesario para acceder a aquella fase que se nos resiste, o simplemente puertas para poder dirigirnos a otros mundos con mayor facilidad y rapidez son elementos clave para alcanzar así, un sentido de exploración de una firmeza y calma abrumadora. Se obtiene por tanto, una destacable profundidad y los no pocos premios por completar correctamente en cada una de las seis puertas de los siete mundos desarrollados por Sakurai y su equipo en Hal Laboratory.

FACILIDADES PEREGRINAS

Los paisajes de *Kirby's Adventure*, como veremos a medida que vamos desbloqueando fases, van impregnados de un estilo gráfico tan carácterístico como en el que vimos en el título de Game Boy. La adición del colorido naif que inunda cada pantalla del juego de Famicom, recoge cierta imagen más de la filosofía Nintendo -piezas básicas y sintetizadas- que la de Hal Laboratory -de predominante más detallada y figurativa-. Su variación mecánica entre fases son de una excelencia de facto, pintadas de colores sumamente acertados para su puesta en escena y destacando un diseño gráfico verdaderamente sutil en cada una sus partes. Desde la interface hasta las efectivas animaciones del protagonista están cuidadas al máximo. De ahí que su globalidad pictórica nos deje una sensación amable, de notoriedad plástica, y con la que iremos avanzando por esos mundos sin casi ningún contratiempo…

Escribo esto último, porque se puede entrever sin gran desánimo pero sí con cierta sorpresa, un exceso de facilidades en sus desarrollos espaciales ante las plataformas definidas, al igual que contra los enemigos, que realmente no resultan en absoluto complicados. Pero al ofrecer un número tan elevado de diferentes niveles, no se nos connota su verdadera simpleza. Aquí es donde se diferencia realmente de otros juegos de plataformas como *Super Mario Bros. 3* (*íd.*; Nintendo, 1988), donde sí se ha llevado más riesgos en el interior de los niveles, mientras que el desarrollo en rama de *Kirby's Adventure* destaca, brilla con auténtica luz, no por tener largas fases, sino por su estructura de pequeños retos que se transforman en uno mucho más global y poderoso.

Con productores de peso como Miyamoto y Shimizu, se propone Nintendo que Sakurai e Iwata en Hal Laboratory consigan una recolección de ideas de gran autonomía, que afinen la fuerza creativa de sus diseñadores y destierren continuismos. A su vez ofrecen al jugador un interés verdadero por conseguir objetivos y completar la aventura, como bien lo indica nuestro porcentaje en el menú de cargar la partida. Pero sobrevuela una sensación de quedarse sólo a un paso de ser un juego perfecto, ante unas posibilidades de profundidad platafórmica que no llegan a ser finalmente contundentes. *Kirby's Adventure* es incluso inferior en este aspecto a producciones como por ejemplo *Megaman* (*Rockman*; Capcom, 1987) o el mismo *Super Mario Bros 3*.

Cabe la idea remota y personal de que como tutor a medias, Nintendo frena creativamente este título para que no compitiera con los de Mario, siendo ésto donde realmente se resiente como juego, al ver mermadas las plataformas incluso respecto a *Kirby's Dreamland*. *Kirby's Adventure* habría dado posiblemente un golpe lo suficiente estremecedor como para que temblara la serie más preciada de Miyamoto.

Aún con este freno, demuestra ser un título brillante y fresco que, junto a su exceso de distensión, se despliega limitado sin posibilidad de ofrecer nada más de lo que se ve y se controla. Tanto Sakurai como Iwata podían haber realizado unos retos más estudiados en el diseño de los niveles de plataformas, produciendo un referente obligado que al final no llega a serlo en su conjunto. Aunque el control de Kirby, sublime por su conjunción de acciones, y el diseño general de todo el juego lleguen a ser un autentico legado para los últimos días de la consola Famicom. **//**



Cubierta original.

1993, Japón. **T.O.:** Hoshi no Kirby: Yume no Izumi no Monogatari. **Sistema:** Famicom. **Versión analizada:** EUR. **Desarrollo:** Hal Laboratory. **Producción:** Hal Laboratory y Nintendo. **Director y diseñador jefe:** Masahiro Sakurai. **Productores:** Satoru Iwata, Shigeru Miyamoto, Takao Shimizu. **Música:** Hirokazu Ando, Jun Ishikawa. **Programación:** Hiroaki Suga, Akio Hanyu, Shigenobu Kasai, Tetsuya Abe, Seiji Otoguro, Yoshimi Takahashi, Yoshiki Suzuki. (Herramientas) Satoshi Mitsuhara, Hidetoshi Seki, Seika Abe. **Diseño:** (Personajes) Takashi Saito, Shigeru Hashiguchi, Tadashi Hashikura, Kazu Ozawa, Kazuya Miura. (Mapa) Shinichi Shimomura, Tsuyoshi Wakayama. **Productor Ejecutivo:** Hiroshi Yamauchi.



Crueldad irresistible

Por David Catalina

En cualquier salón recreativo de finales de los ochenta era posible encontrar toda una plétora de videojuegos para todos los gustos. Desde carreras de coches o shoot'em ups de todo tipo, a explotaciones de personajes de moda como Conan. ¿Pero qué pasaba con géneros más minoritarios? **SPLATTERHOUSE** vino a cubrir una de las vacantes .

La hemoglobina y la casquería no contaban con grandes referentes en los videojuegos en aquel momento, por extraño que pueda parecer hoy en día. No sucedía lo mismo con el cine o el cómic, donde la sangre corría a raudales, pero por alguna misteriosa razón los videojuegos, por mucho que ya hubiesen asumido actos violentos populares en otros medios dentro de sus mecánicas de juego (dos ejemplos claros: disparar una pistola o atacar con una espada), no acababan de asimilar sus más directas consecuencias fisiológicas. Ese en este punto donde Namco ve un hueco a explorar, y con Shigeru Yokoyama como director lanza un juego cuyo gran aliciente es su absorción de todo tipo de horrores extraídos directamente de la estantería más viscosa del videoclub. Sin embargo esta inspiración en el cine de terror tiene una segunda lectura inesperada, gracias a un planteamiento único. *SplatterHouse* (*íd.*; Namco, 1988), con todas sus virtudes y defectos, es una buena muestra de hasta qué punto los videojuegos pueden ser un medio libre, independientemente de cuántas referencias absorba de otras formas de expresión.

En *SplatterHouse* el héroe, el protagonista absoluto, es nada menos que un arquetipo de los villanos de cualquier slasher surgido en los años ochenta, aunque el referente inmediato -al menos en lo visual- sea por supuesto Jason Voorhees, el silencioso y brutal asesino de *Viernes 13* (*Friday the 13th*; Sean S. Cunningham, 1980). De buenas a primeras un videojuego se atreve a hacer algo que una película difícilmente haría: convertir a un villano en víctima, y como consecuencia en héroe de la historia. A partir de ese momento vale todo: desmembramientos, aplastamientos, y golpes mortales de necesidad: no hay acción, por violenta que esta sea, que no resulte justificable desde el punto de vista del protagonista.

EXTRAORDINARIA VISCOSIDAD

SplatterHouse es una maravilla visual, aunque en este caso sea una maravilla poco recomendable para el público general, y es el aspecto más destacable del juego. En 1988,



cuando *SplatterHouse* se lanzó en los salones recreativos japoneses, el impacto fue mayúsculo. El terror explícito no gozaba de la buena salud con que cuenta hoy en día dentro del particular mundo de los video-juegos. Y mucho menos con una forma tan decididamente visual de presentar el horror. Lejos estaban todavía *Doom* (*íd.*; id Software, 1993) o *Blood* (*íd.*; Monolith Productions, 1997), o *Carmageddon* (*íd.*; Stainless Games, 1997), juegos gráficamente explícitos, y grandes generadores de polémicas en torno a la violencia en los videojuegos.

Con *SplatterHouse* no se produce ninguna polémica digna de mención, quizás porque Namco utiliza la violencia gráfica de tal forma



"La omnipresente corrupción y decrepitud convierten a SplatterHouse en el juego más decadente de su tiempo."

que resulta más cómica que desagradable. A simple vista es fácil detectar referencias a películas de terror célebres en aquella época: el aspecto físico de Rick es, como decíamos, una referencia directa a Jason Voorhees, aunque se centra en el aspecto del personaje a partir de *Viernes 13: Parte 3* (*Friday The 13th Part III*, Steve Miner, 1982), ya que en las dos primeras entregas de la serie Jason no utilizaba la máscara de hockey. Pero las referencias van más allá del aspecto del antihéroe: el enfrentamiento final en el segundo acto es contra el mobiliario de una habitación, una referencia a *Poltergeist* (*íd.*; Tobe Hooper, 1982).

Así Rick se enfrenta a una silla, a la cubertería, e incluso a un cuadro volador. Anteriormente, al final del primer acto, la referencia más clara es *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), con una habitación infestada de criaturas similares a las larvas de *Alien*, los célebres *Chestbursters*. Para rematar la avalancha de referencias, unos de los enemigos más ridículos del juego son unas manos amputadas que reptan por el suelo llamando a Rick con un movimiento del dedo índice, una imagen que trae a la memoria la saga cinematográfica *Evil Dead*, de Sam Raimi, y sus manos diabólicas. No puede faltar algo que todo fan de los slasher sabe: el asesino siempre se levanta para lanzar un último ataque. Aunque en este caso sea solo la lámpara la que, contra todo pronóstico, le cae a Rick sobre su incauta cabeza.

El aspecto gráfico de *SplatterHouse* es el mayor motivo de admiración, con toda una mansión poblada por las más terroríficas criaturas, desde seres constituidos únicamente por agua de cloaca, a grotescos fetos que acosan a Rick, sin olvidar a una monstruosidad gigantesca con dos motosierras en lugar de brazos o seres hectoplásmicos. Se cubren todo el espectro de seres capaces de producir terror: fantasmas, alienígenas, engendros de todo tipo, psicópatas, y demonios surgidos directamente del Infierno. Todo ello aderezado por una omnipresente corrupción y decrepitud que convierten a *SplatterHouse* en el que muy probablemente sea el juego más decadente de su tiempo.

PODREDUMBRE ARGUMENTAL

En honor a la verdad, Rick no es de por sí un asesino con anterioridad a la acción del juego. Rick y su novia, Jennifer, buscan cobijo de la lluvia en una mansión abandonada. Allí Rick muere, y Jennifer es secuestrada. Pero la mansión es un lugar sembrado de horrores preternaturales, y una misteriosa máscara (no por nada similar a una máscara de hockey) devuelve a la vida a Rick, y le convierte en un ser ávido de sangre.

A medida que el juego avanza Rick va perdiendo su ya de por sí precario contacto con la realidad, y el juego revierte el rol del protagonista a uno acorde con su imagen. Cuando Rick entra en una sala repleta de espejos debe enfrentarse a su propia personalidad, a una serie de reflejos de sí mismo, una forma efectiva de recordarle al jugador que su personaje es realmente temible, digno de ser uno más de los villanos con los que combate. Enfilando el tramo final del juego Rick se interna en una



capilla impía, y allí se enfrenta a un crucifijo invertido rodeado de cabezas decrépitas.

Al margen de lo grotesco de la imagen, y lo alocado y surrealista de la propia idea, lo que está sucediendo en ese momento sirve para subrayar la propia idea del juego: es una guerra de símbolos, un recordatorio de que *SplatterHouse* no propone la enésima batalla entre el Bien y el Mal, sino un combate a pecho descubierto entre el Mal... y el Mal. Combatir el fuego con una fogata aún más grande.

Y por último, en la vuelta de tuerca definitiva de las muchas que propone *SplatterHouse*, la misión de Rick cambia significativamente de dirección cuando pasa del rescate a la venganza. El giro de los acontecimientos que propicia este cambio es especialmente cruel, sin antecedentes en un videojuego: Jennifer está infectada por el mismo mal que mora en la mansión y entre sollozos le ruega a Rick que la ayude. La única forma de ayudarla es acabando con su vida, pues por momentos se convierte en un monstruo irracional más. Si esta es la secuencia más cruel del juego, tal vez la única merecedora de ese adjetivo, es porque Jennifer es en realidad el único ser vivo en toda la mansión que tiene un aspecto realmente humano... aunque su alter ego sea una monstruosidad con garras afiladas como sables.



CELEBRANDO LA IMPERFECCIÓN

Lamentablemente no es oro todo lo que reluce, dado que la parte estrictamente jugable de *SplatterHouse* no resulta especialmente imaginativa ni variada. El título de Namco no deja de ser un beat'em up extremadamente sencillo, con una lista de movimientos muy corta, y una ejecución que no asume el más mínimo riesgo e incluso queda por detrás de sus congéneres (se echa en falta, por ejemplo, un botón de agarre).

En esencia todo se reduce a avanzar y matar todo lo que Rick encuentra por el camino, incluso manteniendo el límite de tiempo de otros clásicos del género, aunque en este caso sea por medio de una niebla asesina que persigue a Rick, lenta pero imparable. Los golpes se reducen a golpe bajo, puñetazo, y patada aérea, con las agradecidas armas como única diversión a lo largo del camino. Es en ese aspecto donde los grafistas de Namco vuelven a salvar la situación: la socorrida escopeta de caza hace estallar a los enemigos, las lanzas



decorativas los atraviesan de lado a lado, el listón de madera los estampa contra la pared del fondo, y el cuchillo de carnicero los parte en dos, consiguiendo plasmar con eficacia la fuerza sobrehumana del protagonista. Todo un derroche de imaginación gráfica para romper con la desoladora monotonía de la mecánica de juego.

Hay sin embargo un detalle que sirve como apunte de algo que no llegaría a explorarse hasta las secuelas de *SplatterHouse*: en determinados segmentos del juego Rick puede verse arrastrado por caminos ligeramente más tortuosos, rompiendo con la estricta linealidad de los primeros niveles. Esto está ligado a la habilidad del jugador, pues depende de si se cae o no a una alcantarilla, por una simple torpeza, o de si es arrastrado a ella por un enemigo avispado.

Sin embargo las consecuencias de todo esto son meramente anecdóticas, pues el desenlace del juego va a ser el mismo en cualquier caso. De todos modos esta posibilidad de avanzar en el juego siguiendo una ruta distinta sería explotada en todo su esplendor en *SplatterHouse 3* (*SplatterHouse Part 3*, Namco, 1993), un juego que asume y expande toda la imaginería de *SplatterHouse* y además toma las medidas pertinentes para resultar también atractivo en términos jugables.

En resumidas cuentas *SplatterHouse* presenta una idea revolucionaria en lo visual que con el tiempo la industria ha asumido como propia, convirtiéndola en cotidiana en lugar de excepcional. A pesar de todo, de la sobreutilización de imágenes violentas y del progresivo realismo gráfico con el que son presentadas, hoy en día *SplatterHouse* aún consigue poner los pelos de punta con algunas de las imágenes que lanza a la retina del jugador en forma de sprites añejos, aunque otras puedan pecar de ingenuas en el mundo actual.

En lo jugable tiene la gran virtud de ser la semilla de una trilogía memorable, y tal vez algo de su frescura esté presente en la prometida recuperación de la serie por parte de Namco Bandai Games. Y si la habilidad del jugador acompaña, pues el grado de dificultad es notable a pesar de la sencillez de su planteamiento, *SplatterHouse* es un curioso y necesario paseo por el lado más salvaje de los videojuegos. **//**



Flyer original.

1988, Japón. **T.O.:** SplatterHouse. **Sistema:** Namco System 1 (Arcade). **Región analizada:** WORLD. **Desarrollo:** Namco. **Producción:** Namco. **Director:** Mr. Yokoyama. **Productor:** Kazuu. **Productor asociado:** Haya Paya. **Programación:** PSQGL. **Director de arte:** M. Ishida. **Efectos especiales visuales:** T. Oda. **Diseño maquillaje:** Daihadan13. **Música:** K. Tajima, Y Kawamoto. **Título diseñado:** Mr. Usukura. **Artista especial:** Y. Komoriya. **Proceso de datos:** Mr. Natsui, Miss Chiiko. **Jefe Depurador:** Sisyo Seto Kyososama.

START

RECUPERAR
EL
PASADO
ES
CONOCER
EL
PRESENTE



A la caza de la oportunidad

Por Cristóbal R. Campos

Sony Computer Entertainment Inc. estaba más acostumbrado a producir títulos que desarrollar ideas propias. Pero **APE ESCAPE**, realizado por gente de la casa como Susumu Takatsuka, viene a ser un ejemplo de visión industrial y comercial, de cómo un videojuego es algo más que la producción en sí misma. El crear una diversificación productiva y no únicamente ludográfica en relación al merchandising y al hardware con este título es el primer propósito.

Al jugar a un título como *Super Mario 64* (*íd.*; Nintendo, 1996), verá que Shigeru Miyamoto y todo su equipo lleva las plataformas 3D hasta ser una auténtica exposición didacta de muchos de los componentes en los que se basan los juegos hoy en día. Notará que es una demostración auténtica del cómo instruir mediante una claridad y fortaleza envidiables la representación en escena y la realización del procedimiento. Por ello, no podemos obviar tampoco que su legado ha sido desde entonces analizado y revisionado por sus herederos. Incluso se ha llegado a considerarlo como el principio de un subgénero dentro del amplio marco donde se ubican los juegos en el que el salto espacial de nuestro avatar es de vital importancia para la planificación de los avances y objetivos de los juegos.

Estudios como el americano Insomniac con *Spyro The Dragon* (*íd.*; Universal, 1998) para la consola PlayStation, o el británico Rare con *Banjo-Kazooie* (*íd.*; Nintendo, 1998) para Nintendo 64, realizarían perfectos ejemplos identificativos que, aunque continuistas en muchos de los aspectos definidos en el juego de Shigeru Miyamoto, se alejarían de aquellos. Remarcaban cierta disolución de las fases preclaras o el aumento del poder narrativo, a pesar de que la balanza innovadora no era lo suficiente contundente como para borrar de la memoria la importancia que ya había marcado *Super Mario 64*.



Tanto la producción de Insomniac como la de Rare fueron reflejos de un quehacer que ha sido fundamental en muchas pautas a seguir para futuros plataformas 3D. Otras compañías, también a su manera, intentaron romper ese círculo vicioso que a veces parecía regir el mundo tridimensional y platafórmico. Sony Computer Entertainment Inc. fue una de las que más constató la absorción del legado que Miyamoto había dejado, construyendo en su justa medida una arriesgada propuesta como es este *Ape Escape* (*Saru Getchu*; SCEI, 1999).

OBJETIVO INDUSTRIAL

El departamento japonés de Sony Computer Entertainment, SCEI, junto con sus *first* y *second parties*, había ya comprobado comercialmente las físicas del hardware de PlayStation con títulos como *Jumping Flash* (*Jumping Flash! Aloha Danshaku Funky Daisakusen no Kan*; SCEI, 1995) o *Motor Toon Grand Prix* (*íd.*; SCEI, 1994), proponiendo su salto definitvo en el género de las plataformas con el lanzamiento del título que supuestamente tendría que liderar, tanto en su papel icónico, visual y comercial, el mercado y las mentes de la mayoría de los jugadores. Icónico por la función de la mascota propuesta: los *Saru*, unos monos lobotomizados, condenados a ser traviesos por culpa de unos cascos que llevan en sus cabezas. De un modelado de una gran simplicidad y eficacia que, a diferencia de otros personajes-símbolo de una compañía como Mario, Sonic, Megaman o Pac-Man, se alejará de la directa comparación, ya que desde un principio este personaje no es único, al existir decenas de ellos. Unos simios burlones que intentarán consolidarse tanto interactiva como comercialmente como "la mascota oficial de Sony Computer".

Aparte de este objetivo, el radicalismo inusual de *Ape Escape* se nos presenta mediante un plataformas atípico y profundamente industrial en su control. Sumamente clásico en su planificación, heredando sobretodo de la susodicha obra de Nintendo, *Super Mario 64*, la cuestión de su diferenciación será la siguiente. Nosotros controlamos a Spike, un chico que tendrá que cazar una cierta cantidad de *Saru* esparcidos por varias fases las cuales se irán desbloqueando si cazamos un numero determinado de estos monos.

Accediendo según nuestros méritos a un numero mayor de estaciones, se denota una tónica similar de títulos como *Kirby's Adventure* (*Hoshi no Kirby: Yume no Izumi no Monogatari*; Hal Lab./Nintendo, 1993), donde la premisa de planificación es introducida mediante la constatación de una estación base a la que podremos ir accediendo. Pero es entonces cuando entra de lleno la importancia del componente industrial en el que Sony enfocará el título. Es en *Ape Escape* donde SCEI quiere experimentar las nuevas palancas analógicas del mando *DualShock*, recién salido del departamento de hardware de Sony, y su resultado a decir verdad, será de lo más satisfactorio. Sony Japón prácticamente relega la cruceta al olvido y potencia los botones L y R que acusan -a través de la intersección de las diferentes acciones de los dispositivos analógicos- bastantes más funciones que los clásicos cuatro botones derechos del mando.

INSPIRACIÓN JUVENIL

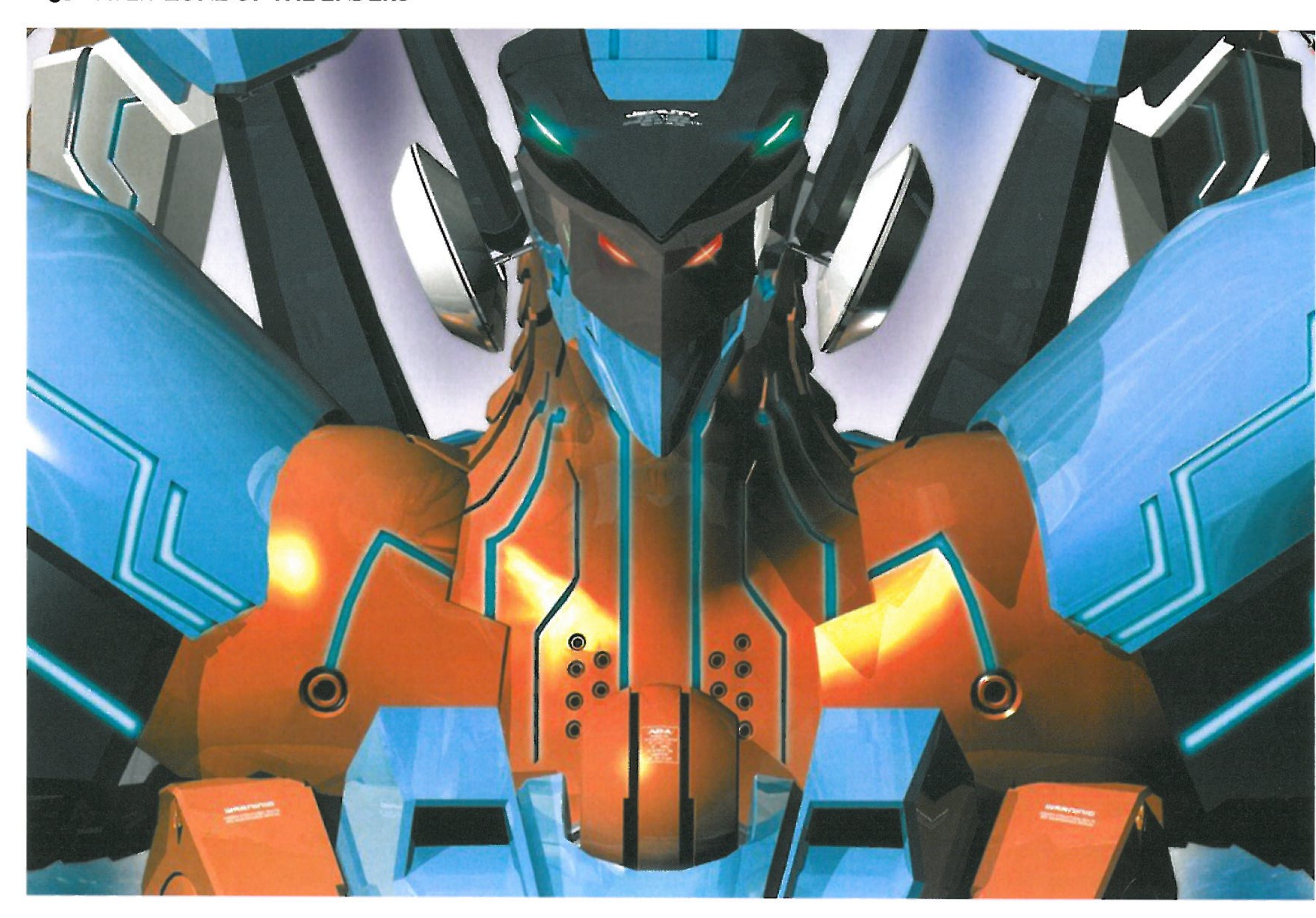
Además de esta capital incursión en el control, su campo de cultivo de ideas no desaparece ahí. Representadas sobretodo a través del diseño de sus niveles, *Ape Escape* tiene una sólida y diversificada estructura de fases, con el premio de tres minijuegos divertidos pero poco originales. Su resultado final comporta seguramente una ligera sensación de repetición, acrecentada por sus fáciles desafíos y muy accesibles espacios de plataforma. Pero no deja de ser al menos un agradable viaje de caza, una aventura que por supuesto estará a gran distancia gráfica y plástica de *Mario 64*, pero que se equilibra más por la coherencia de su imaginería que por la de su inventiva. Repercute negativamente su profundidad argumental procedente del tramposo universo dramático del niño-adolescente, indefinido, dejando un regusto de confusión -que es lo que me están contando realmente cuando juego- que otras producciones de historia mínima, directa o incluso de tipo graciosa, ni se proponían ofrecer.

Ape Escape nos deja la sensación de tener un buen juego entre manos que va agotándose de recursos a medida que vamos avanzando, ya que en resumidas cuentas, los objetivos en el transcurso de la aventura, acaban siendo los mismos una y otra vez. El arte contenido, aparte de los *Saru*, depende demasiado de otros antecedentes. Los toques *Tezuka* y el manga infantil no son en absoluto material suficiente para darles esa riqueza que necesitan muchos de los enemigos. Por tanto, aunque se nota en *Ape Escape* una gran motivación de ponerse a la altura de los grandes plataformas realizados tanto en dos y tres dimensiones, ciertos detalles ingeniosos y la suma de los nuevos elementos de control, no bastan para llegar a esa excelencia visual y jugable que ya hemos experimentado en títulos similares que saben desarrollar mejor la parte artística y el entorno espacial, algo fundamental para diferenciar y potenciar esos logros paranoicos en forma de primates, que son los que alumbran en realidad toda la producción. **//**



Cubierta original.

1999, Japón. **T.O.:** Saru Getchu. **Sistema:** PlayStation. **Versión analizada:** EUR. **Desarrollo:** SCEI. **Producción:** SCEI. **Productor:** Susumu Takatsuka. **Diseño:** Kenkichi Shimooka, Shingo Matsumoto, Katsuyuki Kanetaka, Kenji Kaido, Hideyuki Sakai. **Programación:** Yuji Yamada, Kazuo Kato, Kaoru Hagiwara, Toshitake Tsuchikura, Kenji Ishii, Makoto Wakabayashi, Kiyoshi Sakai. **Música:** Soichi Terada. **Arte:** (Personajes) Takamitsu Iijima, Hiroki Nishi, Taichi Ogawa. (Nivel) Shunsuke Saito, Makoto Doi, Satoru Miyaki, Yusuke Watanabe, Shingo Takahashi, Mikiko Takeda, Hideaki Takaku, Toshiyuki Yonekura, Shuhei Hashimoto, Takeshi Sugiyama. (Película) Shoji Miyazaki, Kentaro Yoshida, Shinya Murakami, Hiromasa Horie. (Ver más en www.star-tmag.com)



Robótica infantil

Por David Catalina

Hideo Kojima, uno de los grandes gurús de la industria del videojuego fue el encargado de darle un empujón inicial a una recién nacida PlayStation 2. Y lo hizo con **ZONE OF THE ENDERS**, una fábula protagonizada por robots y niños en la que la velocidad, el espectáculo y el lucimiento tecnológico lo son todo.

Kojima se convirtió en toda una celebridad a nivel mundial a raíz de la publicación de *Metal Gear Solid* (*íd.*; Konami, 1998), una de las joyas de la primera PlayStation, y una de las obras más influyentes en la historia del videojuego, a pesar de ser, en términos jugables, un remake de una idea con diez años de antigüedad. Conscientes de tener entre sus filas a una gallina de los huevos de oro antropomorfa, Konami y Sony conspiran para darle un empujón a la recién nacida PlayStation 2. Dicho impulso debía llegar con una exclusiva del calibre de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (*íd.*; KCE Japan, 2001), pero dado su complejo e interminable desarrollo Konami decidió ofrecer un aperitivo de lo que Kojima podía lograr con el nuevo hardware de Sony en forma de odisea robótica. Y así nace otra exclusiva, *Zone of the Enders* (*íd.*; KCE Japan, 2001) con la vitola de ser una producción de Hideo Kojima (y con el atractivo añadido de un disco extra que contenía una demo de *Metal Gear Solid 2*: una forma hábil de asegurar las ventas de una nueva propiedad intelectual).

Zone of the Enders tiene como misión ineludible mostrar algunas de las superiores capacidades técnicas de PlayStation 2 frente ante su antecesora, y como demostración técnica está concebido. En lo estrictamente industrial eran tiempos distintos a los actuales, y Sony competía contra sí misma: Microsoft y su XBOX aún eran una incógnita para los jugadores (y a la larga nunca llegó a tener un éxito ni remotamente comparable a PlayStation 2), y Nintendo con su GameCube no tenía nada que hacer contra la base de usuarios y compañías afiliadas con Sony. Así pues la apuesta debía ser la de conseguir mover a los usuarios de la primera consola hacia la segunda, y para eso nada mejor que crear títulos llamativos. *Zone of the Enders* opta por la interpretación más literal posible de esa idea: personajes formados por cantidades ingentes de polígonos, texturas de calidad, grandes escenarios, y vistosas explosiones por doquier. Y todo movido a la velocidad del rayo, sin tiempo para la contemplación o la reflexión.

INMEDIATEZ COMBATIVA

Pero no todo son gráficos y efectos visuales. La mecánica de juego de *Zone of the Enders* es una de sus grandes bazas. Lo más llamativo de cara al jugador es la sencillez de control, dividiendo el pilotaje de Jehuty, un gigantesco robot –u Orbital Frame, como son denominados en *Zone of the Enders*- controlado durante el juego, en tres concepciones del combate bien diferenciadas entre sí. Por un lado están los obvios combates a larga o corta distancia, y en tercer lugar se encuentran distintos programas que, una vez cargados en Jehuty, le proporcionan nuevo armamento. El combate a larga distancia implica dos tipos de disparo, uno en el que el jugador debe apuntar a ojo, y otro que busca al enemigo automáticamente. El combate a corta distancia por su parte se basa en la espada de Jehuty. Del jugador depende si el ataque es fuerte o débil. La tercera opción, el combate basado en armamento especial, está a su vez enmarcado en las otras dos opciones, pues hay armas de corta y de larga distancia: desde un rifle de francotirador a una suerte de lanzas energéticas que, dada su parábola descendente, requieren de cierta cercanía con el enemigo.

A estas armas se unen otros complementos no agresivos como un escudo que regenera a Jehuty mientras está activado, o un holograma capaz de despistar a los enemigos. Todo esto se realiza con la máxima sencillez de control, dando lugar a una mecánica de juego que busca la inmediatez, el estallido de adrenalina puro durante el combate, más que una aproximación relajada a cada batalla. Esto está en consonancia con el propio protagonista del juego, un imberbe muchacho llamado Leo, que siendo apenas un niño se ve introducido en un conflicto que le supera, y sólo su aparente conexión emocional con Jehuty le da posibilidades de salir airoso. Son las reacciones primarias de Leo, sus actos reflejos, los que le permiten superar su primer combate. Y es esa forma de actuar la que marca el propio ritmo del juego.



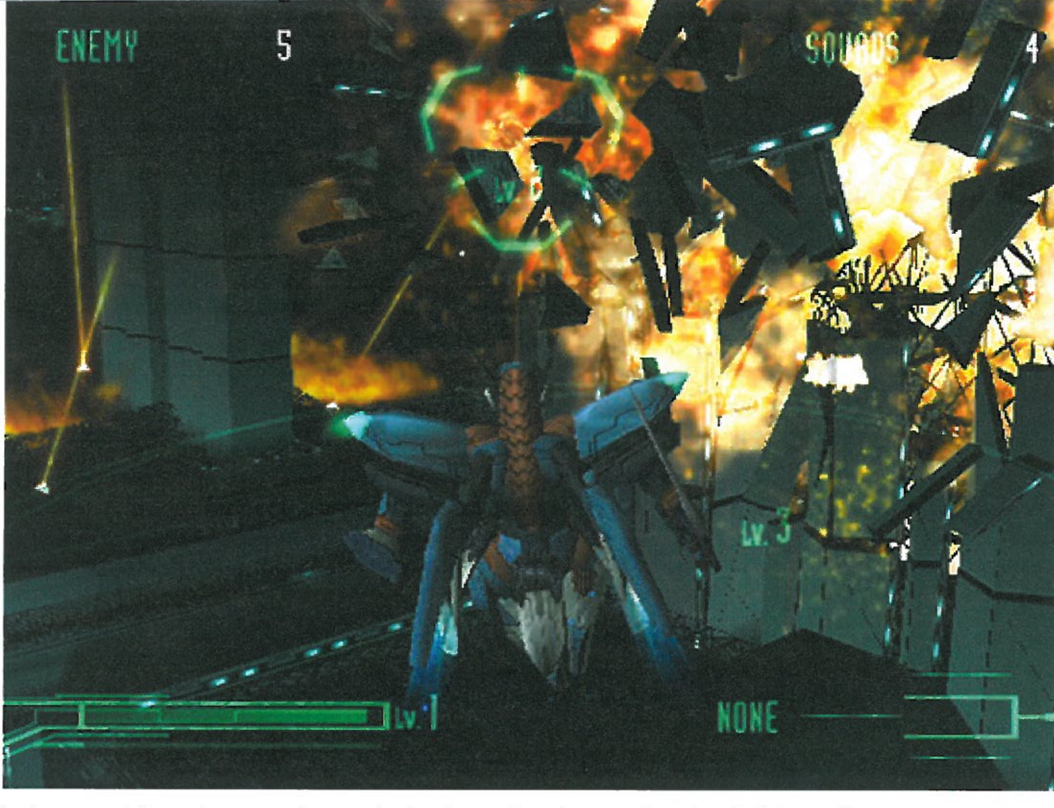


Hay poco que aprender durante la partida, pues no se suman nuevos movimientos y las únicas novedades son las del nuevo armamento encontrado, así que en ningún momento se pierde esa inmediatez. Además la experiencia de juego es tan breve que no da tiempo a echar en falta algo más de profundidad en su desarrollo. Como no podía ser de otro modo, tras la explosión inicial del juego, este rebaja un poco el tono para instruir al jugador mediante el típico tutorial que constituye el único momento tedioso (aunque necesario) del juego, antes de retomar el ritmo de nuevo. Al margen de los combates el jugador se encuentra con toda una colonia espacial por explorar, con barrios, fábricas, y zonas montañosas. Curiosamente la forma de trasladarse entre zonas puede recordar a otros géneros como los RPG o los juegos de mundos abiertos, o sandbox. Jehuty sobrevuela la colonia, y así puede distinguir cada zona y decidir a dónde va. El juego no siempre proporciona la información necesaria para encontrar el próximo objetivo (encontrar una clave de acceso o un arma determinada, desactivar una antena, etc), por lo que el jugador puede encontrarse revisitando escenarios anteriores con regularidad. Y aquí es donde entra en juego uno de los efectos más sutiles de *Zone of the Enders* a nivel técnico: es capaz de recordar el nivel de daño ocasionado a cada zona, algo que se comprueba al visitarlos o al observar el mapa desde el cielo, cambiando este a medida que cada zona de la ciudad queda reducida a unas ruinas humeantes.

MONSTRUOSIDAD HUMANISTA

Zone of the Enders está claramente enraizado en los grandes subgéneros dentro del cine fantástico japonés como el kaiju eiga o las historias de robots gigantescos (mechas), la misma clase de historias que podemos encontrar en las películas protagonizadas por *Godzilla* o *Gamera*, o en animes como *Gundam* o *Patlabor*. Pueden ser productos de entretenimiento que tienen gran parte de su atención puesta en los propios monstruos o robots, pero que le conceden la misma importancia al componente humano de la historia, algo que *Zone of the Enders* también hace. El personaje de Leo queda bien definido dentro del conflicto: su negativa a matar a nadie –y cómo

> "La mano de Hideo Kojima se deja notar muy especialmente en la parte narrativa del juego."



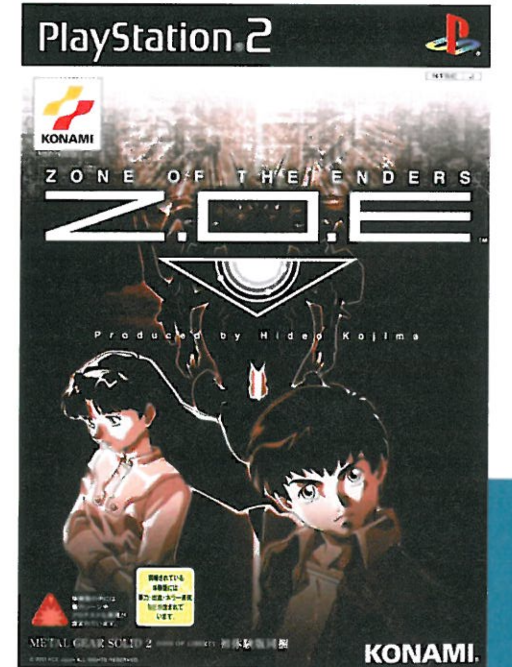
eso le puede pasar factura-, su dolor por la pérdida de sus amigos, su promesa de proteger a Celvice, y su compromiso para con sus conciudadanos… aún en contra de sus deseos de alejarse del conflicto. Y finalmente el desarrollo del afecto que siente por ADA, la inteligencia artificial que gobierna a Jehuty.

Todo este conflicto interior de Leo está presentado de un modo netamente nipón, que puede llegar a atragantársele al público occidental: secuencias que imitan gráficamente el clásico estilo anime (aunque desarrolladas en 3D), con diálogos tal vez demasiado dramáticos y con sabor dulzón, y una triste melodía de piano como acompañamiento. Del mismo modo que trata el carácter humano de la historia, también recupera las batallas en ambientes urbanos típicas del género, causando toda la destrucción y víctimas inocentes que cabe esperar cuando dos robots gigantescos deciden pelearse en plena calle. Esa influencia resulta más marcada en las ocasiones en que solicitan ayuda desde determinadas zonas, proponiendo así una misión de rescate en la que puede haber daños colaterales.

BRILLANTE IMPERFECCIÓN

La mano de Kojima se deja notar muy especialmente en la parte narrativa del juego. *Zone of the Enders* arranca con una larga cinemática en la que se presenta al protagonista y el drama que le rodea: la colonia espacial en la que vive está siendo atacada por razones desconocidas, y todos sus amigos han perecido. Las numerosas cinemáticas que hay repartidas a lo largo del juego se ven acompañadas también por largas conversaciones con ADA, la inteligencia artificial instalada en Jehuty, algo que puede relacionarse directamente con las conversaciones por códec de la saga *Metal Gear* (aunque en *Zone of the Enders* son infinitamente más breves y concisas). Hideo Kojima, en su labor como productor, no renuncia a las señas de identidad de su obra más célebre. Unas señas que, todo sea dicho, con el tiempo han generado muchas críticas negativas, seguramente porque cada vez alarga más las cinemáticas y las conversaciones no interactivas, convirtiendo una parte importante de sus obras en algo que tiene más en común con el cine que con los juegos, anulando toda interacción con el jugador más allá de su posible conexión emocional con los personajes. Por fortuna en *Zone of the Enders* no había alcanzado los niveles excesivos de narrativa pasiva que muestra en la actualidad, así que se encuentra de los límites tolerables. Shuyo Murata, colaborador habitual de Hideo Kojima en lo que a la creación de cinemáticas se refiere, se encarga con su maestría habitual de que dichas animaciones sean entretenidas, con unos personajes aniñados que rozan lo caricaturesco, y un colorido que choca frontalmente con el tono dramático de la historia. El aspecto visual de *Zone of the Enders* tiene su broche de lujo en la asistencia en el diseño de Yoji Shinkawa, que vuelve a obrar su magia habitual con los pinceles para dotar de personalidad y expresividad a personajes metálicos. La mejor muestra de ello es el Orbital Frame pilotado por Viola: físicamente es un reflejo de su piloto, teniendo incluso atributos femeninos. Como es habitual en las obras desarrolladas por Kojima y compañía, ningún detalle se pasa por alto.

Zone of the Enders no está exento de pegas que le alejan de ser una obra maestra, además de generar la impresión de estar ante un producto apresurado que se vería ampliamente superado por su secuela, *Zone of the Enders: The 2nd Runner* (*Anubis: Zone of the Enders*; KCE Japan, 2003). Tal vez el aspecto más criticado del juego sea su escasísima duración: un jugador que no esté demasiado despistado puede completar la historia en apenas cinco horas, tiempo que se reduce considerablemente para alguien que conozca cada paso a seguir, incluso contando con unas cinemáticas que hinchan artificialmente la duración del juego. Realmente las misiones a llevar a cabo apenas llegan a la veintena, y la mayoría de ellas apenas requieren de unos pocos minutos para ser completadas. Sin embargo es una experiencia que invita a la repetición, y que encuentra su razón de ser en niveles de dificultad más elevados, donde el jugador realmente ha de poner un cuidado extremo para conservar la integridad de Jehuty. **//**



Cubierta original.

2001, Japón. **T.O.:** Zone of The Enders. **Sistema:** PlayStation 2. **Región analizada:** EUR. **Desarrollo:** Konami Computer Entertainment Japan. **Producción:** Konami. **Director:** Noriaki Okamura. **Productor:** Hideo Kojima. **Director asistente:** Shiro Mukaide. **Guión:** Noriaki Okamura, Shuyo Murata. **Dirección de arte:** Nobuyoshi Nishimura. **Diseño de personajes:** Nobuyoshi Nishimura. **Diseño mecánico:** Yoji Shinkawa. **Storyboard:** Nobuyoshi Nishimura. **Dirección de película:** Shuto Murata. **Programación:** Masayuki Kobayashi, Takashi Kitao. **Diseño de juego:** Noriaki Okamura, Shiro Mukaide, Takashi Kitao, Yoshiteru Kobayashi, Masafumi Okuta. **Música:** Maki Kirioka, Akihiro Honda, Norihiko Hibino, Toshiyuki 'L.E.D.' Kakuta. (Ver más en www.star-tmag.com)



International CES Las Vegas
6.01.2011 - 9.01.2011
Las Vegas, Estados Unidos - USA. - HiltonGrand Vacations Convention Center - www.cesweb.com

Game Design Expo Vancouver
22.01.2011 - 23.01.2011
Vancouver, Canadá - Vancouver Int. Film Centre - www.gamedesignexpo.com

Taipei Game Show
18.02.2011 - 22.02.2011
Taipei, Taiwan - Taipei World Trade Center - tgs.tca.org.tw

GDC 2011 San Francisco
28.02.2011 - 4.03.2011
San Francisco, Estados Unidos - USA. - Moscone Center - www.gdconf.com

PLAY 2011 Módena
26.03.2010 - 27.03.2010
Módena, Italia - ModenaFiere - www.play-modena.it

Festival of Games Ultrecht
28.04.2011 - 29.04.2011
Ultrecht, Holanda - The Jaarbeurs Ultrecht - www.festivalofgames.nl

GDC 2011 Canada
19.05.2011 - 20.05.2011
Vancouver, Canadá - Vancouver Convention & Exhibition Centre - www.gdconf.com

Expo Electronic Entertainment **E3 2010**
7.06.2011 - 9.06.2011
Los Angeles, Estados Unidos - USA. - Los Angeles Convention Center - www.e3expo.com

SIGGRAPH Vancouver
7.08.2011 - 11.08.2011
Vancouver, Canadá - Vancouver Convention Center - www.siggraph.org

GDC 2011 Europe
15.08.2011 - 17.08.2011
Colonia, Alemania - USA. - Cologne Congress Center - www.gdceurope.com

Gamescom 2011 Colonia
17.08.2011 - 21.08.2011
Colonia, Alemania. - Cologne Exhibition Centre - www.gamescom-cologne.com

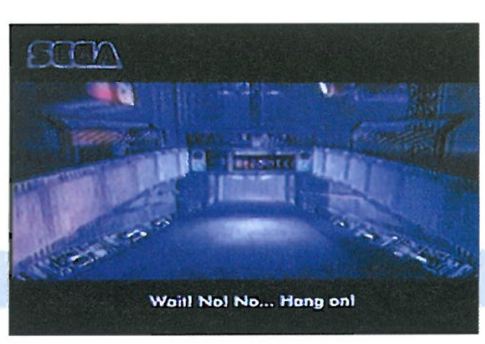

T
MIZU

TETSUYA MIZUGUCHI

De la física a la música (Parte 1)

Por Ferran González

Su trayectoria como productor de títulos como **SEGA RALLY**, **SPACE CHANNEL 5**, **REZ** o **LUMINES**, donde existe cierta cohesión interna, da la oportunidad de revisar una carrera ludográfica aclamada por parte del público y crítica que siempre ha girado a través de su personal concepción de los videojuegos, irreverente y ecléctica, y que ha conseguido conectar con los jugadores a través de los diferentes soportes en los que han surgido sus producciones.





La aparición en el panorama ludográfico japonés de este personaje nacido en Otaru (Hokkaido) hace 45 años y graduado por Literatura en la Nihon University of Arts, resulta determinante para entender parte de la consolidación del arcade poligonal. Desde finales de los años 80 venían explotando nuevos esquemas en los salones recreativos con juegos como *Hard Drivin'* (*íd.*; Atari, 1988), *Winning Run* (*íd.*; Namco, 1989), *Virtua Racing* (*íd.*; SEGA, 1992), *Virtua Fighter* (*íd.*; SEGA, 1993) o *Ridge Racer* (*íd.*; Namco, 1993). Era esta una escena dominada casi exclusivamente por SEGA y Namco, que daban el salto a los motores gráficos de tres dimensiones después de producir cerca de 20 años a través de una gran variedad de títulos, tanto el mercado arcade como el de sobremesa.

Soportando así sin competencia (1) prácticamente durante década y media los videojuegos de monedas o coin-op no sólo con la existencia y el incremento de polígonos, sino insuflando esa obsesiva apuesta por el realismo y el espectáculo fusionados con el más puro sentido arcade, en el que las partidas cortas pero a la vez muy intensas eran el primer objetivo a alcanzar. Si en aquel nuevo contexto espacial, las obras de Yu Suzuki o Seiichi Ishii, desarrolladas a partir de la cultura de la superación tecnológica, existen debido a los paralelismos de investigación electrónica con sus respectivos avances semanales, la rivalidad creativa e ingeniera también será referente y aparecerá siempre como punto de mira superlativo hacia las consolas y el ordenador personal.

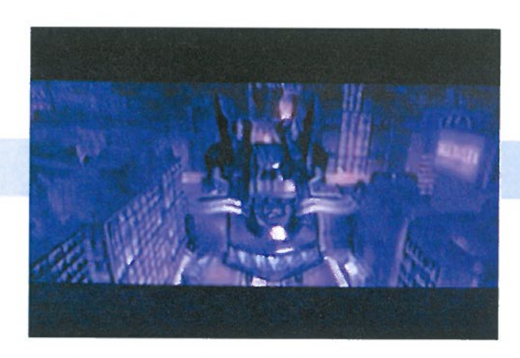
Sobre estas ideas vertebran los primeros años de Mizuguchi en SEGA, que marcan la trayectoria comercial y crítica posterior. Claro que para distinguir lo que en este productor supone una evolución estilizada de conceptos tales como el protagonismo de la música soportada en sus juegos, profusamente emocional, pero sobretodo por su incursión jugable, sobreponiéndose a su recreación ambiental, habría que articular varias etapas diferenciadas en su carrera. Sometidas siempre bajo la filosofía empresarial en la que estaba ubicado y sus respectivos métodos de producción sin olvidarnos de los equipos -directores, artistas, músicos, programadores- con los que iría trabajando a lo largo de esos años. Mizuguchi creará un discurso des-figurativo que se enfrentará a la mayoría de carreras de sus más próximos compañeros en SEGA como eran Mie Kumagai, Hisao Oguchi o el propio Yu Suzuki, más empecinados en crear la nueva realidad a base de potenciar máquinas en las que trabajan sus respectivos departamentos de arcade (2).

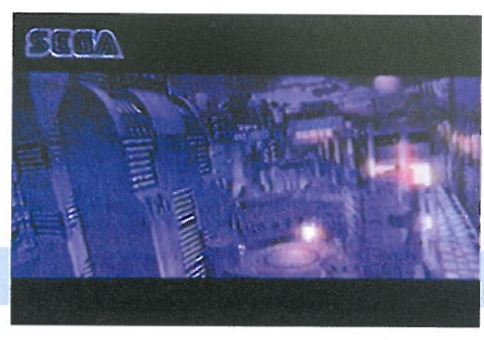
De hecho, uno diría de que la clave de su ludografía -como responsable directo y no como productor ejecutivo- no caiga en un mero producto consumible es que perfecciona su intento de ofrecer productos perdurables con algo más que diversión en su pureza más hermética. Desde la difusión pro-espectáculo del creador de atracciones virtuales reside, de hecho, uno de los puntos imprescindibles de la pregnancia de su estilo: un sutil acierto de la responsabilidad de entretener mediante la experimentación, que no falta ni en sus proyectos menos conseguidos. La experiencia en la producción recreativa le ayudará a concretar su conocimiento ante el entorno visual que se entromete mediante la implicación de contemplar en la pantalla estrategias llamativas y diferenciadas, en el sentido más literal de la palabra.

La recta y ascendente línea que trazaba SEGA a través de sus arcades, máquinas y parques recreativos primero; la liberación creativa y productiva durante el breve mandato de Shoichiro Irimajiri (3) en la compañía después; más tarde la fustración por el posterior cambio de política y el tambaleamiento económico de la empresa; y finalmente su salida de ésta con la fundación de su propio estudio supondrían pues, una forma de describir objetivamente los momentos determinantes de cada una de las etapas que han configurado el camino ludográfico de Tetsuya Mizuguchi. Períodos en los que se va permitiendo mezclar y depurar un entorno jugable, siempre con las mínimas reglas posibles y enfatizando otras cualidades externas como el sonido. Los juegos que ha producido directamente evidencian una reinterpretación personal de su propia cultura, tanto visual, sonora como jugable traducida primero en la investigación realista y empírica para llegar finalmente a formas que rozan la abstracción. Ese viaje de transformación de tendencias artísticas le impulsa a no quedarse ni por un momento encerrado en su mundo, sino siempre abierto a descubrir elementos primordiales y naturales del massmedia más actual.

"Mizuguchi traslada a menudo discursos lúdicos en los que el marco representativo adquiere consciencia de sí mismo, dando lugar a la propia expresión sensorial"

No es casualidad que los juegos más interesantes de su ludografía sean aquellos que prensan desde una perspectiva creativa universos dispares y extremos. Da la impresión de que sólo entonces su jugabilidad puede aportar algo más que la pura dimensión mecánica, ir más allá del simple revivir ciertos modelos, estereotipos, ritmos o imaginería ya existente. La influencia del cine de ciencia-ficción que Stanley Kubrick, Douglas Trumbull o los hermanos Wachowski realizaron en su momento; el calado de estilos plásticos como el Pop-Art, el Op-Art, o el diseño gráfico de los años 70; y muy a tener en cuenta la propia televisión como





Arriba: «Tokyo Megalopolice», demostración para Siggraph '93.
Abajo: «SEGA Rally Championship», ilustración del arcade de conducción.



producto y canal mediático, enriquecen de manera inusitada las aportaciones jugables de Mizuguchi, lo que permite que su carrera no esté formada por juegos con tendencias a parecer caducos debido a su potenciamiento histórico-tecnologico, que si en un principio puede parecer un actual desequilibrio, veremos como resisten mucho mejor el paso del tiempo que otros juegos de similares características. Ese distanciamiento que tanto aprecian muchos de sus fans irá evolucionando hacia la apropiación de temas más cercanos al arte y su intrínseca belleza apartándose de la realidad que nos rodea.

Con los años, Mizuguchi ha ido conformando una línea de juegos coherente, distinguible. Sin duda, el trabajar junto a directores como Kenji Sasaki, componente del equipo que creó el primer *Ridge Racer*, Ryuchi Hattori o Takashi Yuda han ayudado a Mizuguchi a dotar de una determinada intención moral, pero sobretodo vital, a sus juegos, que trasciende una mirada esperanzadora por muy simples -o directos- que sean los mensajes que ofrecen, incluso los arcades que soportó su producción. En especial, el interés por los clubs tecno y dance, en su parte positiva de nocturnidad joven y extrovertida, le permitirá trasladar ese discurso visual contundente, abarrotado de luces, efectos y sonidos a algunas de sus producciones. Sin permitirse tampoco, como podría parecer, arrinconar la mecánica del juego en cuestión, es más, según declaraciones del propio Mizuguchi, siempre es lo primero que idea con sus respectivos equipos, regla fundamental para no crear envoltorios de fascinante imagen pero de una gran vacuidad interna.

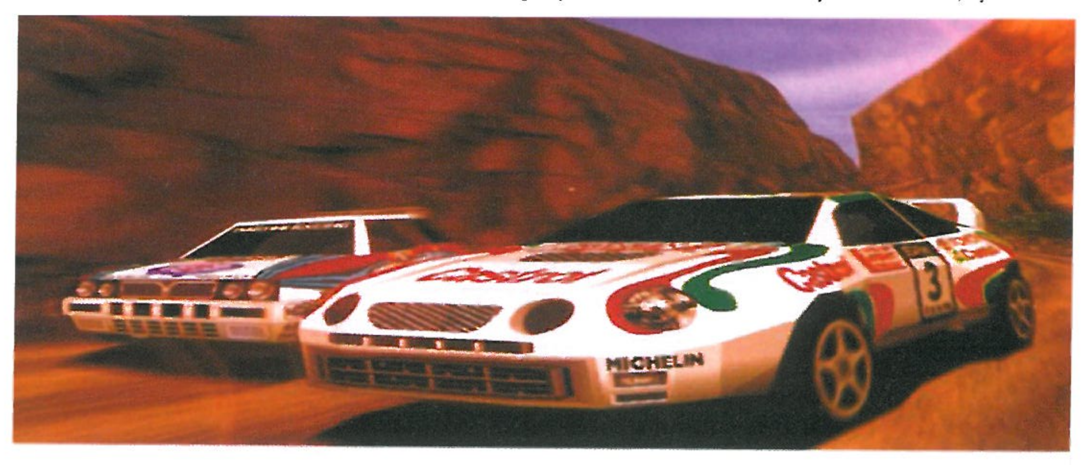
VIAJES SUPERLATIVOS

Su decisión de enfocar su carrera hacia los videojuegos en sus años de estudio como consecuencia de meditar que "El arte es una cuestión de gusto, mientras que el mundo del entretenimiento es mucho más fácilmente definible, de ahí mi interés en este campo", lo lleva a trabajar en SEGA en 1990. Su primera incursión conocida consiste en producir un espectáculo visual propiciado para el certámen Siggraph (4) en 1993, titulado *Megalopolice: Tokyo City Battle* (*íd.*; SEGA, 1993) y supervisado por Michael Arias, director del conocido film de *Tekkonkinkreet* (*Tenko Kinkurito*; Michael Arias, 2006) basado en el manga de Taiyou Matsumoto (5). Desarrollado realmente para la carísima máquina de simulación de realidad virtual *AS-1* (Advance Simulator One), macro-cabina para 8 personas ubicada en parques recreativos como en los SEGA World o los Joypolis en los que uno podía disfrutar de viajes interestelares como *Michael Jackson's Scramble Training* (*íd.*; SEGA, 1993)(6) o jurásicos como *The Dino-Venture* (*íd.*; Digital Amuse, 1993). *Megalopolice*, como las otras películas, partiendo de una interactividad muy simple, deja constancia de una aspiración por parte de SEGA de llegar a la simulación más envolvente. Así, dentro de ese entorno cerrado, los motores hidráulicos de *AS-1*, moverán a los "viajeros" bastantes grados de inclinación, sin llegar obviamente al vértigo y mareo de otro invento de SEGA: *R-360*.

Por su parte, Mizuguchi escribe una sencilla historia para este viaje fantástico. En el futuro año 2154, tenemos que perseguir a un eco-terrorista llamado Bombalez con un vehículo volador sobre el Tokio distópico repleto de detalles cyberpunk. Mezcla pictórica entre *Blade Runner* (*íd.*; Ridley Scott, 1982), el anime *Bubblegum Crisis* (*Baburugamu Kuraishisu*; AIC/ARTMIC/YOUMEX, 1987-1991) y la bruma azul-metálica de juegos como *ESWAT* (*íd.*; SEGA, 1990), *Megalopolice,* como mero instrumento viajero, predispone al usuario un enfoque urbano, oscuro y fantástico con muchos puntos característicos del Tokio de hoy. Neones, túneles, calles y rascacielos desprendiendo luces y sombras que empezaban a arraigarse en el centro de las ciudades más cosmopolitas de Japón. De ahí que la propuesta parece más un pretexto para dar rienda suelta a todo tipo de excesos y homenajes, un conjunto visual abarrotado de situaciones de persecución, vértigo y tensión.

PORTENTO FÍSICO

En 1993 se crea SEGA-AM#3 (7) a partir de la atomización de SEGA-DD#2 (8) en diversos departamentos. Con Tetsuya Mizuguchi integrado en este equipo, se disponen a tomar las riendas del que todas las secciones de recreativas estaban dilucidando exitosos proyectos de conducción y simulación, y





que habían dado tal campanada que sólo con gran esfuerzo les podían seguir competidoras como Namco, o más difícilmente Taito o Konami. En AM#3, Mizuguchi asume la responsabilidad de crear un nuevo juego de conducción junto a Kenji Sasaki, venido del equipo de *Ridge Racer* y que anteriormente también había probado las mieles del *SEGA AS-1* como freelance. Pero a diferencia de los circuitos asfaltados de *Virtua Racing* o *Daytona USA* (*íd.*; SEGA, 1994), Mizuguchi y Sasaki determinan trasladar la acción de los deportivos enfocados a las competiciones de rally. De ahí saldrá *SEGA Rally Championship 1995* (*íd.*; SEGA, 1994), todo un portento de técnica y jugabilidad, que aún hoy en día se mantiene como puntal arcade y referencia de posteriores títulos dentro de este estilo de conducción en concreto.

Su salida al mercado recreativo subrayará un primer posicionamiento comercial y mediático, que marcaba a las otras compañías un listón cualitativo difícil de superar. Primacía que tendrá sus propias consecuencias: asentamiento definitivo de la carrera tecnológica en los arcades poligonales de conducción después de los primeros éxitos; y el reconocimiento precoz de la calidad como productor de Tetsuya Mizuguchi. La voluntad de dominar el medio en el que se encuentra es lo que muestra *SEGA Rally Championship* para que sea tan especial todavía y tan determinante en su momento. En 1993 el género de los juegos de rally no existía como tal, sólo habia juegos aislados. Algunos acertaban con la manera de conducir, otros eran meros vestidos de barro y piedra de anteriores motores gráficos. Realmente Mizuguchi y Sasaki no podían extraer conclusiones seguras de nadie en el mercado, ni en los juegos en vista aérea o isométrica como *Thrash Rally* (*íd.*; Alpha Denshi, 1991) o *World Rally* (*íd.*; Gaelco, 1993), ni en los arcade donde la palabra rally era más una excusa espectacular y festiva para mostrar aspectos llamativos y ajenos a la propia conducción, sea *Power Drift* (*íd.*; SEGA, 1988) o *Rad Mobile* (*íd.*; SEGA, 1991). También es poco probable que tuvieran conocimiento de juegos de Amiga como *Lombard RAC Rally* (*íd.*; Mandarin, 1988) o *Toyota Celica GT Rally* (*íd.*; Gremlin Graphics, 1990). Con tal parca herencia, no sabian por dónde empezar, ni estaban totalmente seguros de cómo lo desarrollarían, pero la exhaustiva investigación sobre el mundo de los rallies logra lo necesario para que puedan crear, dentro



Pag. anterior, arriba e izquierda:
El circuito Desert de <<SEGA Rally Championship>>.
Pag. anterior, abajo derecha:
Cabina Twin de <<SEGA Rally Championship >>.
Izquierda: Intantáneas de <<SEGA Rally Championship >>.
Derecha: Tres instantáneas de la versión Saturn de <<SEGA Rally>>.





de una pantalla y con una buena cabina, la sensación más cercana que puede tener uno sin estar al volante de un coche de esas características. Por ejemplo, analizan las experiencias de conductores profesionales de rally como Yoshio Fujimoto, con la rigurosidad suficiente como para que *SEGA Rally* sea el más creible invento virtual dentro del género de los juegos de carreras. Gracias a la investigación sesuda, junto a una documentación fidedigna y la puesta a punto por parte de los ingenieros y artistas en la placa Model 2A-CRX (9), este título proporciona un sentido del espectáculo y una jugabilidad sin preámbulos, que invita ser perfeccionada a través de sus tres circuitos (10): Desert, Forest y Mountain.

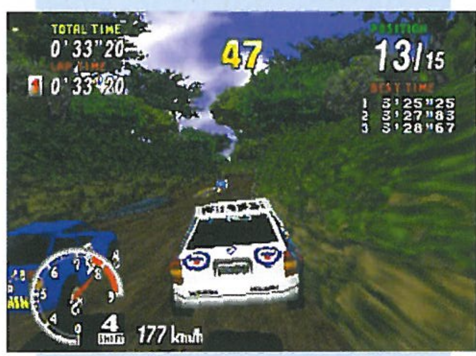
SEGA Rally es en realidad un producto de pura sensibilidad bruta, emanada por la dinámica gruesa de su especial conducción. Su complemento ideal se ilustra en el diseño industrial de la cabina, simulando fielmente la distancia y la percepción física que el jugador necesita al fijarse en la pantalla. Con sólo dos coches de elección (11): un Toyota Celica GT y un Lancia Delta HF Integrale, sin prácticamente diferencias entre ellos más que su obvio diseño exterior, vemos como la curva de dificultad pasa por el estrechamiento de la carretera, el aumento de las curvas y el terreno sobre el cual rodamos. Pero lo que prima sobretodo en *SEGA Rally* es su conjunción de espectáculo, realidad y diversión. Mizuguchi lo llama *Feeling*, un sentimiento agrupado de emociones en los que ningún concepto prima sobre los otros. Espectacularidad que si bien no llega a la de las carreras circenses de *Daytona USA*, aquí es trabajada ofreciendo un contenido visual perfectamente adecuado al mundo del rally. Realidad sin llegar a ser una simulación verídica, algo que le restaría a la diversión muchos puntos.

"En SEGA Rally prima la emoción directa, potencialmente fijada en nuestras manos."

SEGA Rally refleja una rudeza natural en sus circuitos, acompañada de la estrategia del jugador al ser avisado por la voz programada para que sepamos entrar en las curvas con la dirección y la longitud adecuada, y así efectuar nuestra mejor maniobra. Esta predisposición a estar atentos en esos momentos precisamente, comporta que nuestra concentración transcurra por una línea regular de alertas, por un biorritmo calculado de nuestras acciones al volante, pedales y marchas -esto si se elige el cambio manual y no el automático-. Esa voz, como fiel copiloto, se convierte también en parte del juego incluso en nuestra percepción espacial, llegando a tener una importancia clave para tener éxito en la carrera.

SEGA Rally recrea una intensidad en el jugador donde los tres minutos y pico necesarios para obtener el premio, nos transportan a un juego puro en su naturaleza coin-op, donde el descanso y la relajación están prohibidos. Minutos en los que uno puede experimentar uno de los más claros ejemplos de entretenimiento, directo en sus decisiones, concreto en su naturaleza, innovador en el género y álgido en su desarrollo.







INYECCIÓN DOMÉSTICA

El éxito de *SEGA Rally* en las salas recreativas de Japón, USA y Europa fue demoledor. De ahí que SEGA decidiera desarrollar una versión doméstica al año siguiente para su joven consola *SEGA Saturn*. Para no errar el tiro, se confía la tarea de nuevo a Mizuguchi, que volvía a encargarse del proyecto ya sin Kenji Sasaki, pero apoyado por un experimentado grupo que había tenido las excelentes primeras versiones domésticas de *Virtua Racing* en sus manos. Con Ryuichi Hattori y Atsuhiko Nakamura a la cabeza como directores del proyecto, desa-



Izquierda:
Imágen promocional de <<SEGA Rally Championship>>.
Abajo:
Dos instantáneas de <<Manx TT Super Bike>>.

rrollan una clara muestra de cómo ampliar las opciones y la vida de un arcade en los terrenos domésticos. Esa traducción se desplegará a través de los menús adyacentes al de "Arcade", réplica exacta de su padre coin-op. Un modo contrarreloj y otro de dos jugadores, se convierten en difusor de la mecánica que nos proponían anteriormente. Pero quizá lo que más destaca en el CD son los menús de transformación.

Modificar los dos coches variando la dureza de sus suspensiones o considerar el campeonato a tres vueltas por circuito, son aspectos que, además de alargar la vida del título, conllevan niveles y modos de conducción diferentes, con los que tendremos la sensación de que *SEGA Rally* realmente se ha acomodado en nuestra casa, donde nuestra implicación constructiva y selectiva se hace esencial para que el juego funcione en su globalidad. Con carreras más largas, el intento de generar récords, o montar un coche relativamente al gusto de cada uno, sus responsables potencian con inteligencia las ganas de probar cosas dentro del juego. El juego arcade tiene ahora un sentido *consumer* real.

La obvia diferencia entre padre e hijo, la vemos por supuesto en la potencia gráfica. De una placa que puede mover 300.000 polígonos por segundo, se ha pasado a una que sólo puede manejar 200.000. *SEGA Rally* se programa desde cero para poder emular lo más fielmente posible su predecesor. Y lo consigue de una manera encomiable. La congregación de directrices coin-op se traslada inyectando el más fiel reflejo del modo de conducción. No hay diferencias evidentes, es más, el desarrollo de opciones colaterales ensalza a la versión Saturn, como ejemplo a seguir en futuras ediciones de juegos de carreras. En definitiva, Tetsuya Mizuguchi demuestra que el *Feeling* se puede transportar a casa sin ningún problema, incluso con gran éxito.

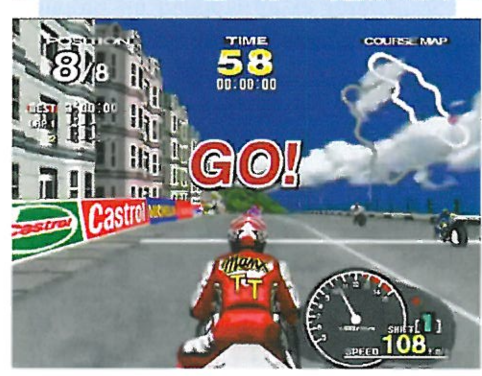
IDEALIZACIÓN ESCÉNICA

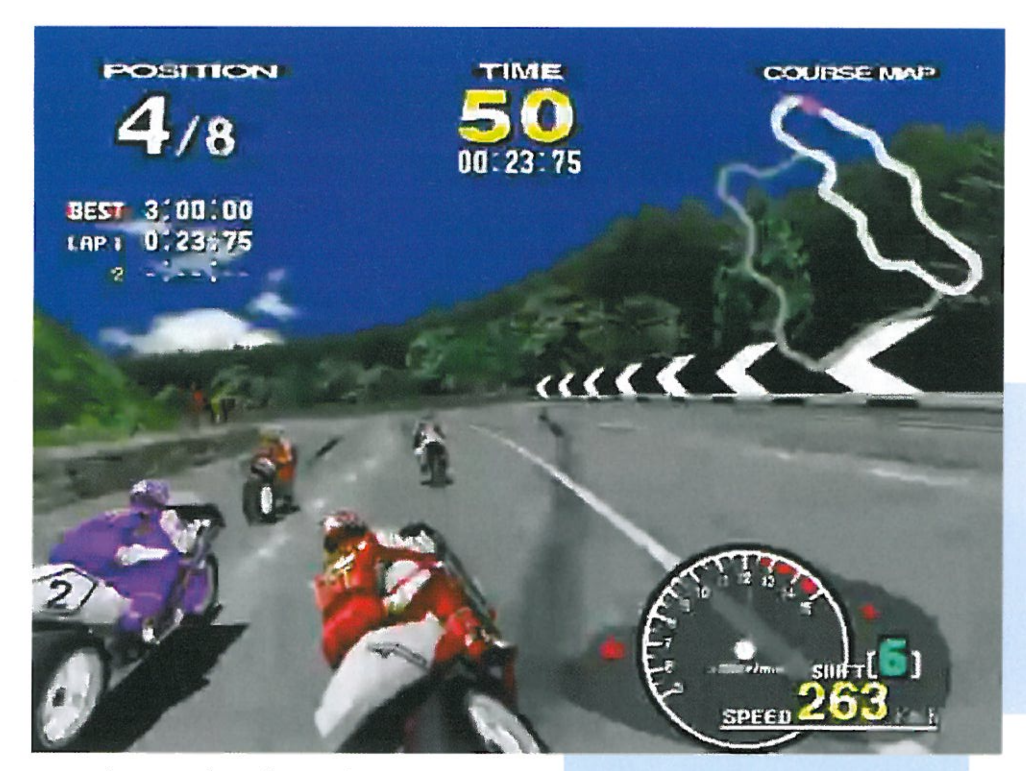
El hecho de que los arcades, hacia mediados de los noventa, existieran como estandartes de la carrera lúdico-tecnológica con el propósito de entretener a base de acercamientos poligonales a la realidad, brindaba la oportunidad de considerar otros subgéneros del motor. Aquí entra en escena Jun Uriu, diseñador de SEGA procedente de arcades como *Jurassic Park* (*íd.*; SEGA, 1994), y que ya había coincidido con Mizuguchi en la demostración de *Megalopolis Tokyo City Battle*. Uriu comparte la idea de Mizuguchi de seguir ofreciendo diversión a partir de mecánicas con una física muy pronunciada aunque sin llegar al extremo de la simulación, de ahí que SEGA les encargue un nuevo proyecto en el género de conducción y esta vez sobre dos ruedas. *Manx TT Super Bike* (*íd.*; SEGA, 1996) es realizado en cooperación finalmente por dos de las secciones arcade de SEGA, AM#3 y AM#4. Como el título del juego título expone, en este juego se nos ofrecen dos aspectos destacables y determinantes. En la isla de Man, entre Irlanda y el Reino Unido, se celebra anualmente una centenaria competición de motos de gran cilindrada (12) o comúnmente llamadas Super Bikes, durante la cual las carreteras permanecen cerradas al público durante el certámen.

> "En Manx TT se tiende a la velocidad extrema edulcorada de realismo idealizado."

A partir de la información obtenida, y sobre la misma placa que *SEGA Rally*, Uriu y Mizuguchi recrean una vez más una experiencia real. Si bien los dos circuitos propuestos, Laxey Coast y TT Course -especialmente el segundo- se acercan bastante al recorrido verdadero, contienen ciertas licencias lógicas en el juego, por ejemplo pasamos a correr una vuelta en un minuto aproximadamente en vez de los veinte minutos reales. Más cercana está la composición virtual y física de la única moto a nuestra disposición, la Honda RVF/RC45. Esta sobriedad viene marcada por el siguiente concepto: la igualdad de las motos determina que el jugador ha de ser el verdadero protagonista del arcade, la única personalización posible son nuestras habilidades de conducción. Reflejos que se deberán adherir a la cabina especialmente diseñada y construida para *Manx TT Super Bike*. Ésta







Izquierda y abajo:
Instantáneas de <<Manx TT Super Bike>>.
Derecha:
Cabina de <<Manx TT Super Bike >>.



recrea bastante bien la Honda, aunque sin ruedas ni carenado para que sea más cómodo su accesso y ligero su dominio.

Una carcasa y un cuadro de mandos son las claves para embutirnos en la visión que Mizuguchi y Jun Uriu pretenden focalizar. De similar concepción a *SEGA Rally*, pocos ejemplos existían anteriormente como para estar seguros de esa fidelidad al hecho histórico-empírico. Para ello, los equipos de AM#3 y AM#4, extraen toda la información posible de la mítica competición, ofreciendo así una emulación bastante cercana aunque con divergencias notables respecto a algunas situaciones como la transformación de los circuitos en pro de la directriz del espectáculo. Son en estas carreteras donde se ve más claramente la perversión idealizada. Pistas y curvas que difieren de la dureza de la prueba, mediante un ensanche prácticamente imposible en el asfalto de la isla de Man, o desniveles más propios de carreras imaginarias con toques futurísticos como las de *Cyber Cycles* (*íd.*; Namco, 1995) que de un campeonato a medio camino entre un rally y las GP/SuperBikes. Esta fidelidad trastocada revela la visión exagerada de sus responsables, a diferencia del método sutil que Kenji Sasaki impuso en *SEGA Rally*. En *Manx TT* se opta por un pragmatismo adherido a la sensación de fantasía, unidos en el desarrollo mediante un ahorro de elementos, como la única moto, y la ligereza excesiva aunque premeditada.

En *Manx TT* se tiende a la velocidad extrema, donde el freno o la transmisión manual son de mucha menos relevancia que en otros títulos en los que su aproximación al modo de conducción está más próxima a



la simulación. Su concepto global -visual y de conducción- le emparenta con *Daytona USA*, *Ridge Racer* o *Cyber Cycles*, en el que el distanciamiento de autenticidad le pasa factura en cuanto a su faceta jugable a través de su poca implicación y/o concentración. Se da a entender entonces, que el principal reclamo de *Manx TT* es la cabina propiamente dicha, de lejano regusto a aquellos viajes hidráulicos en *R-360* o a la ya comentada *AS-1*, y que sobresale por sus formas de entre las demás máquinas que existan en la sala recreativa que se tercie. De hecho, en *Manx TT* se apuntan algunos referentes de entornos visuales que se incrementarán más adelante en las carreras de motos, primando la faceta extrovertida de sus paisajes o la exageración de ciertos movimientos del jugador. Un sentido del espectáculo que bien harán suyo juegos como *Motor Raid* (*íd.*, SEGA, 1997) o *Motocross Go!* (*íd.*; Namco, 1997), variantes estilísticas y de fondo conceptual diferente pero verdaderos hijos de esas tímidas licencias que Uriu y Mizuguchi proponen en este arcade.

Con esa realidad idealizada, *Manx TT* consigue bastante bien su propósito. La mezcla novedosa de extractos jugables de obras de Yu Suzuki como *Hang-On* (*íd.*; SEGA, 1985) sumado al gusto por la velocidad más vertiginosa e irreal, permite al jugador vivir un constante pisa a fondo, en el que nuestra habilidad se pone a prueba en la inclinación adecuada de la moto. Junto a las entradas en curva y la consecuente línea de trazado, tumbarnos lo conveniente para encajar la máxima velocidad posible será el verdadero reto de *Manx TT*. Su triunfo residirá al final en conseguir dar un paso más en el avance tecnológico del arcade, además de compenetrar cada vez mejor el sentido escénico con la experiencia realista.

TECNOVELOCIDAD

El subtítulo de este estudio de las obras de Tetsuya Mizuguchi permite entrever una evolución en su carrera, con cierto aire trascendental, en la que se va manifestando una progresiva devaluación de la fisicidad -cuerpos, objetos, etc- en sus juegos. El caso de *SEGA Touring Car Championship* (*íd.*; SEGA, 1996) constata claramente esa percepción. Después del relativo éxito de *Manx TT*, en SEGA se proponen apuntalar el concepto de la velocidad como primer objetivo. En 1996, AM#2 configura para las salas recreativas *Scud Race* (*íd.*; SEGA, 1996) y *Daytona USA 2* (*íd.*; SEGA, 1996), discípulos bien alimentados del concepto marcado ya por *Daytona USA*. AM#3 por su parte,



Izquierda, derecha y centro:
Imágenes promocionales de «SEGA Touring Car Championship».







sufre una escisión de plantilla, naciendo así AM#Annex, dejando a Hisao Oguchi al mando del tercer departamento y nombrando responsable del nuevo a Tetsuya Mizuguchi. Con un pequeño número -alrededor de dieciséis- de programadores y diseñadores, Mizuguchi puede seguir manteniendo su rol directo de productor. Es de agradecer que, mientras responsables de otras secciones tenían que ejercer de ejecutivos y por tanto no podían implicarse profundamente en el proceso de desarrollo de los juegos que supervisaban, Mizuguchi se lo puede permitir, incluso también hacer las veces de relaciones públicas ante la prensa y otros medios.

Si la velocidad, como hemos dicho, interesaba evolucionarla a un grado superior, Mizuguchi ve en ello la oportunidad de continuar con esa obsesión con unos valores añadidos que *SEGA Touring Car Championship* incluye con gran acierto. La placa utilizada, Model 2C-CRX, junto a una nueva placa MPEG en la cual se puede incluir música grabada en estudio, hasta entonces no realizable, dan el pistoletazo de salida para que *SEGA Touring Car* pueda beneficiarse de las aportaciones de músicos externos, detalle que, sin desmerecer las magnificas composiciones de Takenobu Mitsuyoshi o Naofumi Hataya que adornaron anteriores producciones de Mizuguchi, aportarán un especifismo pertinente, pregnante y diferenciador.

De hecho, la música había sido sobretodo utilizada como fondo ambiental, sin tener en cuenta de que podía adquirir un mayor protagonismo. Mizuguchi, atento a este aspecto, desarrolla de nuevo con el director de *SEGA Rally*, Kenji Sasaki, un título de carreras donde el vertigo moderado, la realidad distorsionada y la intención primordial de ofrecer diversión se dan la mano. En un principio, las miradas de sus responsables se fijaron en que las carreras de turismos DTM (Deutsche Tourenwagen Meisterschaft) contenían el material idóneo para dar rienda suelta a su proyecto. Carreras marcadas por la velocidad y la familiaridad de los coches, que quedarán fortalecidas por el sentido del espectáculo, ahora repartido entre lo visual y lo musical. Son estas directrices las que harán que *SEGA Touring Car* irrumpa como una especie única en su género, llevando los sentidos del jugador a un estado inusual para aquellos años.

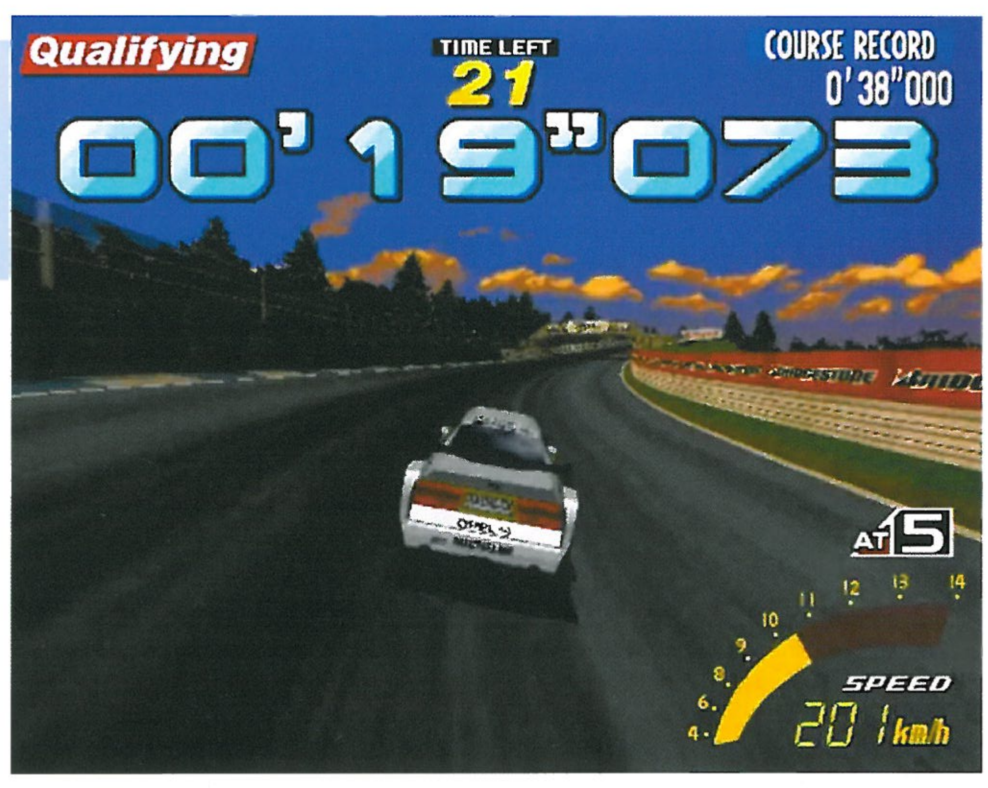
SEGA Touring Car es recordado antetodo por la dificultad y su música, siendo estos dos sus aspectos más relevantes. En el futuro Codemasters, o incluso SCEI, programarán para las consolas o compatibles diversos títulos en los que la conducción de turismos se hará muy presente alimentándose de su legado. Para que *SEGA Touring Car* surja como ese especímen diferenciado, en la parte musical figuran sellos de música electrónica como Avex Trax, o DJs de la talla de Ebizoo Tanuma. Aún contando con gente de la casa para las otras pistas, el estilo está menos arraigado en la música dance y pop japonesa y la ampliación de miras hacia el techno europeo y su integración en el juego supone un giro novedoso.

"La música comienza a tener un mayor rol sensorial en SEGA Touring Car."

Sasaki y Mizuguchi realizan junto a un equipo ya curtido en diversos títulos tanto coin-op como domésticos, uno de los arcades de conducción más exigentes que recordemos. En sus circuitos, fielmente (13) trasladados de los campeonatos de Turismo alemán, corren cuatro turismos bellamente tuneados, tres de ellos provenientes de la DTM: Alfa Romeo 155V6TI, AMG Mercedes C-Class, Opel Calibra V6 y uno de la JGTC (14), el Toyota Supra GT. Atractivos todos y con notables diferencias en sus característicascomo la tracción, el derrape, etc, desta-



Izquierda, derecha y abajo:
Instantáneas de «SEGA Touring Car Championship».



can por su cuidado diseño visual, elevando así su pregnancia icónica hasta convertirlos en verdaderos personajes sobre los que centrar toda nuestra atención.

Turismos donde el diseño gráfico los envuelve a ellos y al mismo juego, aportándole gráficamente una negación absoluta de clasicismo. Los circuitos: Country Circuit, Grunwald Circuit y Brick Wall Town (15) -donde la prueba de clasificación se corre en el primer circuito- son muy diferentes entre sí, teniendo que adaptarnos a la brevedad del primero, las curvas peraltadas del segundo y la estrechez del tercero. Si bien *SEGA Touring Car* es uno de los arcades más modernos de su tiempo, esto no quita que el objetivo de SEGA para ese año se cumpla. El juego es veloz, muy veloz. Su enfoque de marchas cortas y aceleraciones supeditadas a la realidad no daña en absoluto a la diversión propuesta. Es más, la influencia musical se revela como un aliado de esa sensación de esa velocidad vertiginosa.

Los vicios de reinventar la realidad al gusto nipón quedan soslayados en el caso de Mizuguchi que, con su fijación por la cultura europea, anglosajona y germánica, y más en concreto por su música de clubs, llevará al límite todos y cada uno de los elementos que componen el juego. Si el protagonismo sonoro nos acerca a querer manejar el volante, *SEGA Touring Car* nos advierte desde el primer momento en que nos subimos a la cabina, que no es un juego demasiado accesible. Visualmente atrae de manera ferviente, pero exige un alto dominio del coche elegido, pues el derrape y apurar las curvas al límite se hace obligatorio, a diferencia del equilibrio de *SEGA Rally* o las facilidades que *Manx TT Super Bike* ofrecen. A su vez, esa curva de aprendizaje, algo incómoda, obliga a que la concentración del jugador sea elevada, revirtiendo así en una satisfacción mayor -en la que la diversión está completamente integrada- del conductor que quiera obtener el gran premio, ganar el campeonato.

La lectura de las sensaciones extraídas en este arcade resulta ligeramente peculiar. Ese aire europeo que se difuminaba en cierta medida en *SEGA Rally* y *Manx TT*, sobre todo por las relevantes modificaciones de accesibilidad, mundialización e idealización de los circuitos y vehículos, se hace ahora evidente en unas carreras muy particulares y poco conocidas fuera de Europa. Un verdadero acercamiento de Mizuguchi por ciertos iconos occidentales que no se verá ya tan marcado hasta que Yu Suzuki tenga la oportunidad de realizar uno de sus mayores logros tres años después, *Ferrari F355 Challenge* (*íd.*; SEGA, 1999). El propósito original del juego, no ser más que un veloz arcade de conducción, es manipulado por Mizuguchi para ofrecer un especifismo y una diferencia real como juego. No es un título de turismos cualquiera, generalista, es el juego de Turismo de SEGA y AM#Annex, que, gracias a Kenji Sasaki, expresa a la perfección la idea de Mizuguchi conservando parte de sus experiencias anteriores y desmarcándose de convenciones más propias de AM#2 o











Derecha y abajo:
Instantáneas de «Space Channel 5».

AM#3. Mizuguchi forma sus propias conclusiones, en las que los puntales creativos más la rigurosidad temática, mecánica y jugable resultan decisivos para dar un salto más allá. Y es a ese lugar donde *SEGA Touring Car* llega con éxito.

Conceptos que llevarán a Mizuguchi a replantearse sus intenciones futuras. La consecuencia de ver claramente que no quiere volver a producir juegos de similares características a los que había sido responsable, se plasma en la participación ejecutiva de la versión para Saturn de *SEGA Touring Car Championship* (*íd.*; SEGA, 1997) y su desvinculación de la de *Manx TT Super Bike* (*íd.*; SEGA, 1997) en la misma consola, aunque ayudará a Sasaki -en la búsqueda de localizaciones- en *SEGA Rally 2* (*íd.*; SEGA, 1998) y promocionará su juego de turismos. La oportunidad de plantear su personal filosofía de entretenimiento surge en cuanto su jefe y presidente Shoichiro Irimajiri replantea drásticamente las divisiones arcade y domésticas de SEGA.

INCONFORMISMO POP

Varios factores llevan a Mizuguchi a instalarse en el formato doméstico y dejar el coin-op. El primero es el estancamiento conceptual, no sólo por parte de SEGA, de los arcades de conducción, en los que se empieza a notar un agotamiento en cuanto a nuevas propuestas de diseño. El segundo es que aquella revolución de mediados de los años noventa revierte en una evolución de ramificaciones estilísticas y acercamiento a otros géneros no necesariamente deportivos. El tercer factor es la creciente igualdad respecto a la potencia tecnológica entre las placas de las salas recreativas y la reciente consola de SEGA que en esos momentos saltaba a la palestra, Dreamcast. Y por último, la disgregación de nuevos departamentos ya más o menos afianzados, pequeños grupos en los que la creatividad y la experimentación se convertían en principales bazas de desarrollo como AM#5 o del que se haría cargo personalmente Mizuguchi, AM#9.

> "Space Channel 5 es la recuperación divertida y refrescante de cierta cultura pop."

Con una pantilla de 55 personas, y acompañado de colaboradores presentes en su carrera como Ryuichi Hattori, artífices experimentados de secciones más domésticas como Sonic Team, e incluso de gente totalmente nueva en la industria del videojuego, Mizuguchi se responsabiliza de adaptar el rol de, según sus propias palabras, guía de montaña para su gente, dándose la oportunidad de dar rienda suelta a dos de sus proyectos más personales. Producciones que parten de un anhelo por el entretenimiento de visión universal y del alejamiento del máximo esplendor tecnológico/realista, rescatando elementos básicos de la historia del juego no sólo videográfico, sino también electrónico, como serán las posibilidades jugables de la memoria y la música. *Space Channel 5* (*íd.*; SEGA, 1999) supone esa primera recuperación de lo motriz y sensorial.

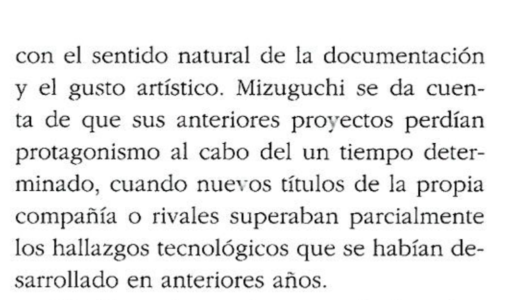
En AM#9, Mizuguchi conduce al equipo hacia un desarrollo de conceptos visuales impregnados de referencias culturales contemporáneas e iconografías de las últimas generaciones. De hecho, escoge selectivamente aspectos interesantes de la cultura popular, aparcando la potencia y la capacidad de superación tecnológica de los juegos en los lindes del S. XXI, entiéndase no como juegos sencillos de realizar, sino como juegos que se desentienden de la cantidad de elementos proporcionados en favor de la calidad de los que se desarrollan, exprimidos

Arriba, derecha y abajo:
Instantáneas de «Space Channel 5».









con el sentido natural de la documentación y el gusto artístico. Mizuguchi se da cuenta de que sus anteriores proyectos perdían protagonismo al cabo del un tiempo determinado, cuando nuevos títulos de la propia compañía o rivales superaban parcialmente los hallazgos tecnológicos que se habían desarrollado en anteriores años.

Rápidamente, se desmarca de las otras secciones con un título en el que la evolución ascendente en lo que respecta a todo lo tecnológico en su versión más informática es negada desde el principio. El valor de *Space Channel 5* no reside en incrustaciones milimétricas de polígonos, incrementos exponenciales de inteligencia artificial o efectos especiales de caro desarrollo, sino en la sintetización sistemática, gráfica e interactiva que el equipo de Mizuguchi exprime y profundiza. Forzando su capacidad creativa más que la técnica, se experimenta con aspectos como la facilidad del manejo de pad, la difusión presencial de la música o la sencillez del sistema de juego. *Space Channel 5*, en realidad, se intenta liberar de la caducidad impuesta en tantos juegos existentes. Plantea el despliegue radical -principalmente sensitivo- de formas sonoras y visuales no muy recurridas, que si no son auténticamente nuevas en nuestra sociedad, sí exhiben una fortaleza creadora de resultados exitosos sobre más allá de la recreación de la imaginería mostrada en los anteriores años. Junto a *Jet Set Radio* (*íd.*; SEGA, 2000), compartirá el honor de ser uno de los juegos más visualmente diferenciadores que daría Dreamcast en su corta vida. Pero, al igual que el juego de los patinadores, *Space Channel 5* no vivirá sólo de espectadores insaciables de aspectos formales visualmente rompedores, o de exquisitos melómanos de melodías ingeniosas. El juego de Mizuguchi pretende llegar a todos esos jugadores ávidos de experiencias divertidas y a la vez renovadoras del panorama establecido.



Diversión que se encuentra fácilmente en su planificación, donde no se intenta encontrar nuevos planteamientos de juego, sino que se utilizan más bien fórmulas de décadas anteriores, de probada efectividad por su misma sencillez. La más importante es la memoria auditiva y luminosa del aparato electrónico *Simon* (*íd.*; MB, 1978). Juego asociado al baile desde su lanzamiento en la famosa discoteca neoyorquina Studio 54, tuvo un tremendo éxito en medio mundo al utilizar mecanismos de luz y sonidos reutilizando una idea tan antigua como la de memorizar órdenes en forma sensorial y no lingüística o de otro modo abstracto (16).

Se desvela por tanto el gusto de Mizuguchi y su equipo por las cuestiones no excesivamente realistas, o figurativas de grado medio o superior, que repercutirá profundamente en la representación en pantalla. Se elimina parte de la gravedad física de los personajes o se aleja del mundo más cotidiano, y así, lleva al universo de *Space Channel 5*, mediante una cromática y una arquitectura casi abstracta, a moverse dentro de unos códigos menos relacionados con el realismo y más con la geometría, el espacio y las matemáticas. En *Space Channel 5* desaparece el mimetismo y surge la pantomima, transportando al jugador a una sorpresa y una fascinación constante, y sobre todo ascendente. Un ritmo que, trasladado al juego, se eleva hasta llegar a un éxtasis compartido entre jugador y juego.



Izquierda y derecha:
Instantáneas de «Space Channel 5».
Página siguiente:
Instantánea de «Space Channel 5».



La declaración de intenciones de *Space Channel 5* se entrevé en la frase incluida tras los creditos finales: "A la gente que ama la música, el baile y los videojuegos". Más claro, imposible. La existencia del elemento de la música asociada al ritmo, mostrado como si fuera un protagonista más del juego, ejerce una unión de las viejas artes con la artesanía mediante el diseño en toda su extensión y con los juegos en su concepción más pura. Música que especialmente en SEGA, mimada casi desde sus primeros juegos, siempre ha sido homónimo de multiplicidad de estilos, sin quedarse estancados en fórmulas MIDI, en el estilo New Age o en los paralelismos musicales en torno a Nobuo Uematsu, Koichi Sugiyama u otros creadores de extensas partituras. Un almacenaje de géneros musicales que al cabo de los años producirían una madurez tanto en la faceta creativa como en la selectiva, destacando especialmente compositores como Tomoko Sasaki, Naofumi Hataya o Jun Senoue, entre muchos otros, o seleccionando grupos externos como Dreams Come True o el sello Avex Trax. El Funk-Dance-Pop vertido en *Space Channel 5* cobra el protagonismo esencial que Mizuguchi desea, y que resulta inusual en comparación a la mayoría de juegos publicados.

Para que no haya dudas al respecto, *Space Channel 5* se podría incluir en el grupo de juegos estrictamente musicales, pero nos equivocaríamos por completo al no discernir que la propuesta y sus características difieren bastante de aquellos. Por ejemplo, la numerosa familia *Bemani* producida por Konami -con especial atención a la serie *Dance Dance Revolution*- o los dos juegos de Enix *Bust A Groove* (*Bust A Move*; Enix, 1998) y *Bust A Groove 2* (*Bust A Move 2: Dance Tengoku Mix*; Enix, 1999) conllevan un sistema de juego donde la atención visual y auditiva se entiende y se percibe en diferentes planos sensoriales, es decir, que la integración no es -intencionadamente- completa.

> "Space Channel 5 consigue distanciarse de su naturaleza física y alzarse como un mensaje positivo."

El distanciamiento de ellos por parte de *Space Channel 5* es crucial para entender su resultado, que lo convierte en un desarrollo cercano a la aventura, al viaje en el que la música es consecuencia de acción, complementada además con un especial apartado gráfico, ofreciendo unos resultados más que satisfactorios tanto para el jugador como para AM#9, liberados de proposiciones escrupulosamente comerciales y ligados más a licencias creativas derivadas de la experimentación dentro de una -gran- compañía.

La aportación filointeractiva de Mizuguchi demuestra ser notable, recuperando junto con el director Takashi Yuda, elementos que les han parecido obras cumbre de la cultura popular y de la interactividad remota. Batiendo sus huellas conceptuales para que en *Space Channel 5* encajen como piezas nuevas dentro de un artefacto embellecido por el riesgo artístico -ante lo establecido- y ofrecidas además a un público exigente y de miras inquisidoras ante productos renovadores de la escena. *Space Channel 5* se convierte de ese modo en un zumo ingenioso, donde el usuario, fascinado o extrañado, percibe la iconografía heredera de etapas culturales claves del siglo XX, y de una pregnancia tal que le empuja al límite de la extenuación gracias a sus llamativos recursos visuales.

La ciencia ficción espacial de los años cincuenta y sesenta, homenajeando películas como *La Tierra contra los platillos volantes* (*Earth vs. the Flying Saucers*, Fred F. Sears, 1956) o *Barbarella* (*íd.*; Roger Vadim, 1968); series de televisión como *Star Trek* o *Lost in Space* -el vestuario de los Robinson es especialmente recuperado para la ocasión-; animaciones seriadas como *Thunderbirds* de Gerry Anderson; sin olvidarnos de cartoons como *Los Jetsons* de Hanna & Barbera y *Marvin The Martian* de Warner Bros. o animes como *Astro Boy* de Osamu Tezuka o *Doraemon* de Fujiko F. Fujio constituyen algunos de los referentes que perfectamente se vislumbran en el juego. Pero *Space Channel 5* no bebe únicamanete del cine y la televisión. El juego de Mizuguchi y Yuda incluye sutilmente la plástica del *Pop Art*, especialmente el diseño alucinógeno de Peter Max, el cual tuvo mucha influencia en Japón. Se descubre igualmente un gusto por el diseño interiorista de la década de los sesenta. Años que se reflejan perfectamente en los colores y las formas cercanas a la dominación del plástico donde hubo un aumento del dominio de las técnicas de impresión por parte no sólo de impresores sino también de artistas y diseñadores. La moda



Sputnik, las ensoñaciones baccarianas por medio del Star-System de los años 70 y los guiños P-Funk, son otros tantos elementos que influencian el aspecto de este diamante en bruto que es *Space Channel 5*. La instantánea sonora de la pieza musical *Mexican Flyer* de Ken Woodman es un claro ejemplo de las décadas absorbidas por el título de SEGA.

Deudas formales que AM#9, orgullosos de ellas, exponen de nuevo para formar parte del lenguaje interactivo que *Space Channel 5* propone. Conceptos arraigados en un tiempo y un espacio específicos introducidos en el laboratorio del entretenimiento. Una química que a través de su sencilla planificación compone un argumento con referencias implícitas sobre el modo de ver los videojuegos, no por ello siendo menos reveladoras de lo que posiblemente se piensa en AM#9. El mensaje del equipo de Mizuguchi y él mismo con *Space Channel 5* consiste definitivamente en detener el tiempo ante el usuario, ofrecer una visión determinada, única, y expandirla, si no eternamente, sí durante el máximo tiempo posible. La protagonista del juego, Ulala, es una joven presentadora de televisión, condicionada por el nivel de audiencia a rescatar seres humanos hipnotizados por los Morolians, graciosos extraterrestres que a su vez han sido secuestrados a otro nivel. Las emisiones piratas por parte del apuesto Jaguar, la competencia de la otrora joven Pudding o el automatismo industrial idealizado en la doble de Ulala, Evila, coprotagonizan ese círculo vicioso que gira sin parar hasta ser destruido por algo tan primordial y simple como son la fuerza de los sentimientos positivos, traducida aquí en una especie de euforia jugable. Su paralelismo con el imperio televisivo real nos permite ser cómplices de esta pseudorevuelta inconformista, equiparándose en cierta medida a AM#9 y su función dentro de SEGA.

El juego se muestra como un particular entre lo general, como la diferencia ante lo establecido mientras intenta contrarrestar la manipulación de los mass-media. En definitiva, *Space Channel 5* es pura expresión, un canto a la diferencia y no sólo un mero conductor de entretenimeinto. Mizuguchi, al vincular todas esas ideas, construye un producto, un artefacto, un programa perenne y específico. Ideas que a lo largo del juego se convierten en viajes en los que la acusada pregnancia y sensibilidad de sus símbolos gráficos y la acertada elección del sistema de juego producen una unidad de la identidad propia y una erradicación de la caducidad propia de muchos otros juegos.

continuará

(1) Compañías como Taito, Atari, Capcom, Midway e incluso Konami intentaron aguantar y hacerse un hueco en las tres dimensiones recreativas sin resultados comerciales comparables a SEGA o Namco.

(2) Hisao Oguchi y Mie Kumagai trabajaban en SEGA AM#3. Yu Suzuki fue el responsable en jefe durante más de 20 años de SEGA-AM#2 y SEGA-DD#2.

(3) 1998-2000.

(4) Siggraph Video Review Issue 91 1993

(5) Tenko Kinkurito, Tokio, Shogakugan, 1988.

(6) No hay información sobre ello, pero es posible que Mizuguchi tambien estuviera implicado en la película-viaje de Michael Jackson.

(7) Amusement Machine Research & Development Nº 3.

(8) Development Division Nº2.

(9) SEGA Rally fue originalmente construido para la placa Model 1, pero al parar SEGA la producción de estas placas se decidió al final rehacer el trabajo gráfico para adaptarlo al nuevo circuito.

(10) Hay un circuito extra llamado Lakeside, que es desbloqueado al ganar el campeonato.

(11) El tercer coche que está oculto, se trata del Lancia Stratos, ganador de campeonatos en los años 70, y se conduce de manera diferente ya que su aceleración es mayor y sobretodo, tiene tracción a dos ruedas, a diferencia del Lancia y el Toyota, que la tienen a cuatro ruedas.

(12) Aparte de la competición reina, existen hoy en día otras modalidades como de 250 c.c. o Sidecar.

(13) Mizuguchi confesó en su día que habían copiado algunos trazados de localizaciones americanas.

(14) All-Japan Grand Touring Car Championship.

(15) Un circuito desbloqueable al ganar el campeonato, llamado Urban Circuit.

(16) A su vez, *Simon* estaba inspirado en *Touch Me* (*íd.*, Atari, 1974).



EL ESPACIO EN JUEGO

Por Alberto Catena

Del tablero del tres en raya a los grandes mundos tridimensionales. Una reflexión en torno a un puñado de videojuegos que, a la vez que trazan la evolución hacia un ideal de representación física, constituyen un valioso legado de modelos autónomos y de referencia.

Página anterior: <<Super Mario 64>>.
Arriba: <<El show de Truman>>.



Pretendiendo escapar de una realidad extrañamente previsible, Truman Burbank se ha lanzado al mar en un pequeño bote a vela. Traspasada una repentina tormenta, celebra su exitosa huida brazos en alto cuando la proa del barco golpea un gran panel pintado de azul. Repuesto del golpe, desembarca y comprueba, esta vez con sus propias manos, que el cielo -su cielo, el cielo de su mundo- no es otra cosa que un gigantesco parapeto, un muro o una bóveda, un puro atrezzo, el telón de fondo de una función que le ha tenido por involuntario protagonista.

Por lo demás su vida había presentado hasta la fecha un aspecto lo bastante convincente, al menos en lo que respecta a su apariencia puramente física, funcional, arquitectónica: chalets apareados, con porche y jardín, típicos de los suburbios de las ciudades norteamericanas, un centro con edificios de oficinas y bancos y tiendas, y, entre ellos, calzadas, calles asfaltadas y alguna avenida algo mayor con coches circulando que, cabía suponer, iban y venían de alguna parte. Las sospechas del propio Truman de vivir bajo una suerte de conspiración han surgido de desajustes de diferente naturaleza: apariciones y desapariciones misteriosas, coches y transeúntes demasiado previsibles, ese empeño general en no dejarle salir de su pequeña ciudad. Pero es este topetazo contra el supuesto infinito lo que le reafirma en la convicción de habitar un gigantesco y bien armado decorado, una ficción con actores en lugar de personas y guión en lugar de acontecimientos espontáneos. Un mundo amañado, recreado bajo los designios de un no se sabe quién que lo controla a todos y todo, menos a él y sus propios, heroicos, actos.

La escena y el mismo planteamiento de la película *El show de Truman* (*The Truman Show*; Peter Weir, 1998) pueden tener el vuelo metafórico que queramos darles. Christof, el personaje interpretado por Ed Harris, podría ser el mismo Dios y la vida puro teatro, o no ir tan lejos, y asumirlos como metáfora de una sociedad contemporánea guionizada en lo fundamental por mandamases apenas entrevistos. Pero como el lector ya debe haber adivinado, lo de Jim Carrey dándose de bruces contra el cielo resulta extrañamente familiar para el videojugador habitual. Bien, quizá no contra el mismo cielo, pero sí en alguna ocasión contra muros invisibles o con filas de árboles estampados como si fuera papel pintado, o incluso -en el caso extremo de un error de programación- cayendo en un agujero o cajón para observar el mundo de ese videojuego desde un extraño fuera y bajo nuestros pies, esta vez sí, una suerte de infinito: un color sólido, plano, igual azul que marrón.

> "Un mundo amañado, recreado bajo los designios de no se sabe quién"

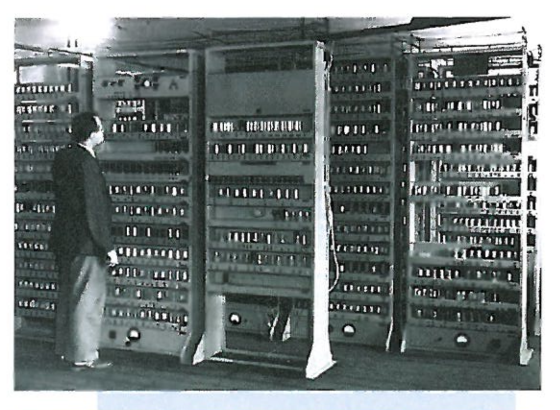
Como en la película, muchos videojuegos nos sumergen en mundos tridimensionales lo bastante verosímiles como para que no nos cueste suspender -voluntariamente, para nuestra suerte, en este caso- nuestro escepticismo y creernos realmente quemando asfalto al volante de un flamante deportivo, en otros planetas librando batallas contra ineducados y feísimos alienígenas sin vida interior, o simplemente paseando por un entorno suburbano estadounidense, típico como el de una telecomedia. El contexto puede ser más o menos amplio, y los limites de la interactividad lo definen en muchos casos antes que los de la pura representación física, pero como en la película también, una gestión hábil de los límites espaciales resulta crucial para mantener el encanto. Por lo general, y salvando los desconcertantes casos a los que nos referimos antes, el jugador asume con complicidad las muy reconocibles triquiñuelas de los programadores, que en el caso de los juegos de corte realista -levantando en sus márgenes accidentes geográficos o acontecimientos insalvables para nuestro personaje y sus posibilidades- no distan demasiado de algunas de las que debían mantener confinado a Truman.

Esperamos que los videojuegos que aspiran algún grado de realismo cumplan con una serie de intuiciones físicas elementales acerca de la naturaleza del mundo que nos ofrecen habitar. Los videojuegos han evolucionado en buena medida guiados por la aspiración de satisfacer esas intuiciones que nos dicen que un mundo para resultar creíble debe ser lo suficientemente parecido al real en sus rasgos básicos: complejo, continuo, único y -por lo menos en apariencia- ilimitado. Una serie de requisitos que podríamos englobar con el término orgánico. Pero a diferencia de Truman nos sabemos en mundos de ficción que por su naturaleza virtual resultan infinitamente más modelables que aquel que presenta la película. Por eso la historia de los videojuegos contemplada desde el punto de vista de la representación espacial -los rasgos fundamentales de su representación física- nos puede ofrecer no sólo el relato de un afinamiento y expansión progresivos, imparables, hacia esa totalidad orgánica, sino también un panorama de soluciones peculiares a valorar en su cualidad lógica, lúdica y estética particular.

COMPUTACIÓN Y JUEGOS LÓGICOS

Los videojuegos no son al fin otra cosa que la usurpación con fines lúdicos del fenómeno tecnológico de la computación electrónica. Una historia de los videojuegos vista con la suficiente perspectiva debería situarlos adecuadamente en el contexto de la revolución informática, no en el mismo sentido en que la expresión escrita o audiovisual se han transformado a causa de novedades tecnológicas como el ordenador personal e Internet, sino como un original nuevo medio de expresión cultural nacido en su seno.

No es pues de extrañar que los pioneros en la creación videojueguil fueran científicos, físicos o matemáticos capaces de programar las primeras computadoras, ni que los videojuegos primitivos ocupen en consecuencia algún lugar





Izquierda: «EDSAC», computadora.
Centro Izquierda: «OXO o Noughts and Crosses», emulación.
Abajo Derecha: «Space Invaders», arcade.

entre la demostración con afán pedagógico y las simples ganas de divertirse a costa de la novedad tecnológica.

Alexander S. Douglas programó en 1952 *OXO* o *Noughts and Crosses*, que consistía ni más ni menos que en la versión computacional del simplísimo y archiconocido "tres en raya", y que cabe presumir, debía resultar tan aburrido y empatable como el original. Fue programado sobre una de las dos primeras computadoras capaces de albergar programas en su memoria, la EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) del Laboratorio de Matemáticas de la Universidad de Cambridge y presentado en una pantalla de rayos catódicos de unos exuberantes treintaicinco por dieciseís píxeles.

Descontando su carácter pionero, traspasar a un ordenador un juego de mesa puede parecer tan obvio como poco significativo en términos de representación. El panorama cambia si, invirtiendo el sentido, contemplamos los juegos de mesa desde la perspectiva contemporánea sobre los videojuegos, habituados como estamos a hablar de ellos en términos de creación de mundos. Al fin y al cabo, los juegos de mesa no vienen a ser otra cosa que un programa ejecutado por los propios jugadores. Si el lector acoge esta frase con un amago de escepticismo le recordaremos, como prueba de su naturaleza de puro software, la indiferencia de estos juegos respecto a la concreción material del tablero y fichas –recortadas en cartón o talladas en marfil, tanto da para una partida de ajedrez, parchís o damas- y su sensibilidad en cambio respecto a cualquier variación respecto a las reglas a seguir, al punto de que uno de los jugadores abandone la partida tan pronto como entienda que no se siguen las correctas.

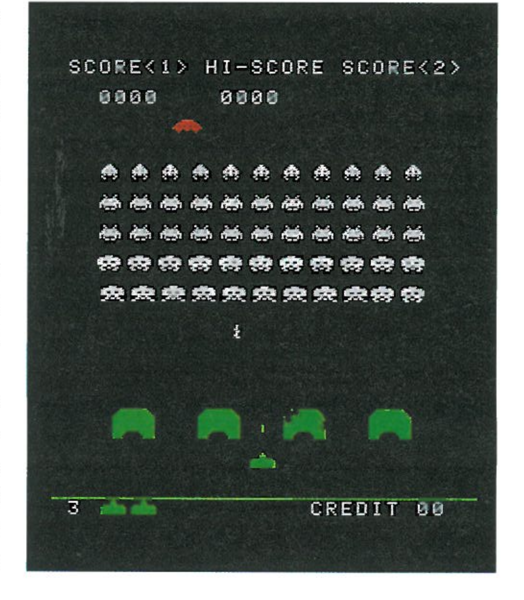
Asumiendo que estas reglas vendrían a constituir una suerte de física original y especulativa -expresada en el tablero y en las permutaciones posibles por la posición de las fichas-como representación de mundos posibles los juegos de mesa vienen a dibujar unos bastante extraños, por no decir directamente opuestos a esas intuiciones acerca de la naturaleza de los mundos verosímiles a las que hacíamos referencia en la introducción: por lo general bidimensionales, tramados, discontinuos, de límites bien reconocibles y arbitrarios. Las fichas, obedeciendo a reglas de movilidad específicas dictadas en no pocas ocasiones por resultados dentro de un margen de aleatoriedad, saltan de una casilla a otra sin necesidad de pasar por las intermedias como electrones cambiando de órbita. Tableros y fichas suelen expresar esta estructura lógica con evidente preferencia por la geometría elemental, especialmente con cuadrículas y la alternancia entre un puñado de colores sólidos, con su más bella y simétrica expresión en el tablero de ajedrez, tan sospechosamente binario.

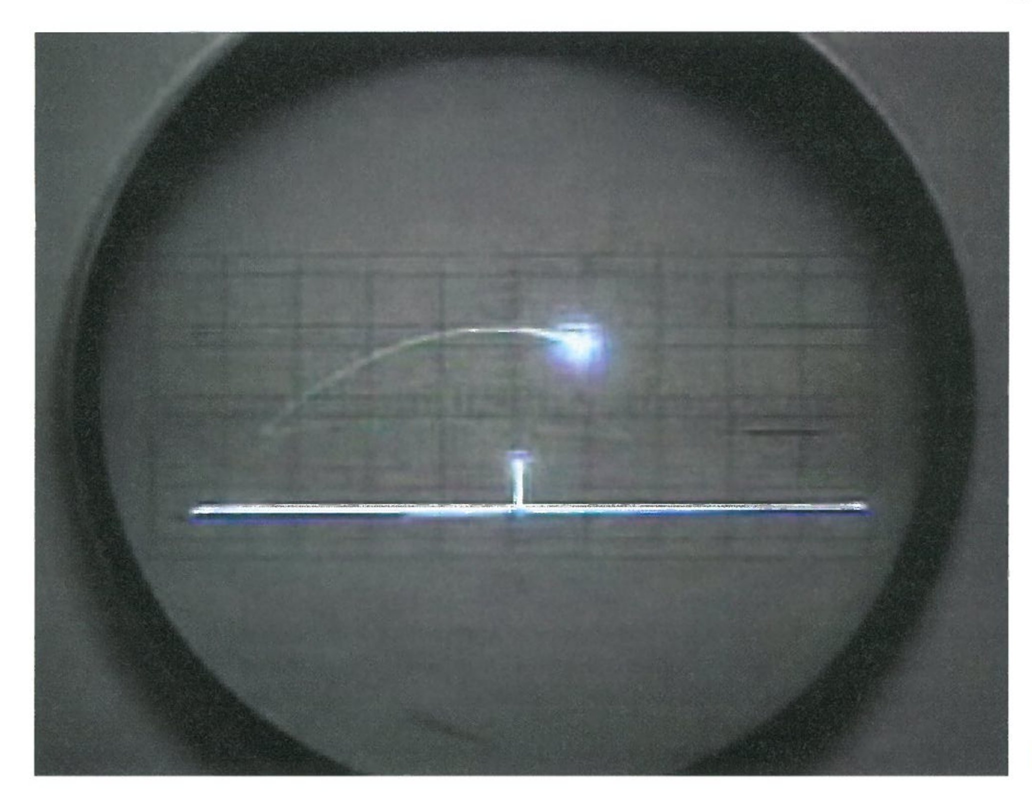
TRAMAS

Este modelo bidimensional, reticular y preferentemente ortogonal, remanente de los juegos lógicos, ha persistido en videojuegos tanto en el sentido de constituir la estructura básica del espacio como en el efecto puramente óptico, por lo menos desde que la presentación de imágenes por mapeado de píxeles se constituye en norma. Por otro lado, el progresivo afinamiento de esta trama básica no sólo permitirá representar las mismas cosas de manera mejorada, sino también presentar cualidades orgánicas, irregularidades y asimetrías antes imposibles. Eso hasta su virtual desaparición o gozosa recuperación, aunque todavía se convertiría en la iconización básica del espacio tridimensional virtual, con tramas que se perdían en la lejanía convergente, al estilo de los entornos virtuales recreados en la pionera *TRON* (*íd.*; Steven Lisberger, 1982).

La trama ortogonal, que divide el espacio bidimensional en cuadrados y el tridimensional en cubos siempre idénticos y perfectos, resulta de la simple multiplicación a intervalos regulares de los ejes espaciales y supone por tanto la expresión básica del espacio entendido racionalmente y asumido como idéntico en cualquier dirección. Lejos de desaparecer, como expresión de una física superada por el relativismo o por el gusto surrealista por las formas distorsionadas, la trama ortogonal parece reclamarse como icono esencialmente contemporáneo, por contraste o como ideal, como conceptualización básica del espacio en los modelos científicos, pero también por la extensa y creciente influencia que la estética minimalista ha ejercido desde su irrupción en las artes plásticas a finales de los sesenta del pasado siglo. Identificada con la racionalidad y la visión científica y laica del mundo pero también con la homogeneidad, la ausencia de jerarquía, la potencialidad y la personalización, reaparece en objetos y contextos de toda índole, desde el mobiliario a las interfaces de creación musical, y por supuesto renace en los videojuegos.

Si tuviéramos que escoger una única imagen que representara todo el encanto y la identidad plástica de los videojuegos frente a las otras artes visuales contemporáneas, barajaríamos sin dudar entre ellas la de un marcianito de *Space Invaders* (*íd.*; Taito,1978), la parrilla de fichas de *Tetris* (*íd.*; Alexey Pavhitnov, 1984)o quizá la silueta de un *Mario* de ocho bits. A medida que la aspiración al realismo físico/óptico se





Izquierda: «Tennis for Two».

convierte en realidad, la belleza intrínseca, la coherencia plástica y el poder icónico de estas figuras y entornos simples parece también reclamar su lugar con mayor insistencia.

JUEGO Y SIMULACIÓN

Cabe añadir que donde dijimos juegos de mesa vale en realidad cualquier juego basado en reglas preestablecidas y asumidas inequívocamente por los jugadores, dirigido a un fin y limitado en el tiempo y el espacio. Formarían también pues parte los juegos de naipes u otros que ni siquiera requieran de herramientas materiales. También en cierto sentido los deportes, aunque se diferencian de estos otros juegos en su demanda de esfuerzo o pericia atlética y en el empleo no indiferente de objetos y espacios reales aunque reglados.

Pero también existen juegos sin reglas o con reglas difusas, tan abiertos a la improvisación como carentes de límites reconocibles. Son juegos que establecen una burbuja de ficción dentro del mundo real, juegos de imitación o de rol, en el sentido de que implican asumir identidades ficticias: policías y ladrones o papás y mamás. También juegos que recrean situaciones transformando objetos o a través de juguetes: muñecos, coches, elementos de construcción. Los límites son tan equívocos que un niño puede excusarse de cualquier maldad con la coletilla "ha sido jugando", que equivale a decir "no he sido yo, sino mi personaje. Ni siquiera ha sucedido en el mundo real, sino en un mundo de ficción, virtualmente desconectado de este, mami".

Los videojuegos forman misteriosamente parte a la vez de ambos tipos, llevando además sus premisas al extremo: recrean identidades y situaciones, pero se ajustan a reglas y crean su propio espacio y tiempo totalmente descontinuado de la realidad, al punto de que podemos preguntarnos dónde estamos en realidad mientras vídeo-jugamos.

Aquellos juegos basados en reglas simples y arbitrarias parecen a la vez origen y expresión de una intuición fundamental acerca de la posibilidad de entender el mundo y su complejidad a partir de las relaciones causales entre elementos simples y cuantificables -al modo en que una partida de ajedrez puede representar en algún grado un combate real-. Pero habrá que esperar hasta las máquinas computadoras para disfrutar de simulaciones físicas automatizadas, visuales y detalladas al punto de poder recrear este otro tipo de juego de imitación y rol .

> "Los videojuegos crean su propio espacio y tiempo descontinuado de la realidad"

En origen común pues con el espíritu científico, la lógica y la matemática, y hasta algún punto también con la música -en la dimensión de combinatoria de sonidos y ajustada a reglas de proporción armónica-, las máquinas computadoras y los videojuegos son expresión en última instancia de la intuición atómica acerca de la naturaleza del mundo.

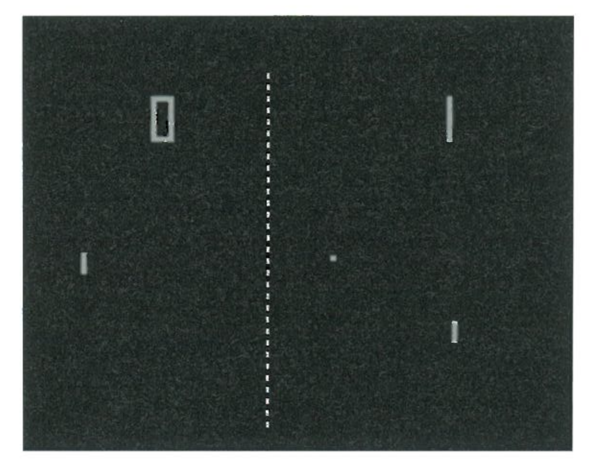
De hecho, y más que probablemente, ningún otro medio ha expresado esta preferencia por la cuantificación de forma tan rotunda como al fin, cómica, expresando fenómenos muy complejos a través de un puñado de iconos y porcentajes. En este aspecto ingenuo de los videojuegos radica por otro lado buena parte de su encanto y de su potencial evasivo. La mayoría de actividades en el mundo real no se ven tan directa, proporcional y cuantitativamente recompensadas, ni podemos pausar y acudir al menú para valorar situaciones que se mueven por lo general en el muy realista ámbito de la pura ambigüedad.

ESPACIOS EMULADOS Y ESPECÍFICOS

Aunque discutir la categoría de *OXO* como videojuego parecería dejar en un lugar comprometido a tantos videojuegos posteriores de tipo puzle, no logramos zafarnos de la sensación de que los videojuegos no nacen hasta el momento en que se utiliza lúdicamente esa capacidad de las computadoras para recrear entornos sensibles y dinámicos, en algún sentido realistas o físicos. Siquiera sea para recrear la rigidez y rotabilidad de las fichas del mismo Tetris.

El físico norteamericano William Higginbotham, cuya biografía exhibe vinculaciones con el proyecto Manhattan y el desarrollo de la tecnología del radar en el Massachussets Institute of Technology (más conocido por sus tres siglas MIT) y que hubiera preferido ser recordado por sus posteriores actividades en contra de la proliferación del armamento nuclear, fue también el inventor de *Tennis for Two*, un juego de tenis concebido como exhibición tecnológica a la vez que destinado a entretener a los asistentes en una jornada de puertas abiertas del Brookhaven National Laboratory (Nueva York) en Octubre de 1958. Higginbotham concibió la original idea de recrear el escenario básico de una partida de tenis ensamblando un ordenador analógico destinado a la recreación de modelos físicos como las trayectorias de misiles balísticos. Tres cálculos diferentes, correspondientes a balón, pista y red, eran visualizados en la pantalla de un osciloscopio a tal velocidad que el jugador los apreciaba como simultáneos, mientras controlaba el golpeo a través de un no tan primitivo pad como cabría esperar, provisto de un dial y un pulsador.

Precedente obvio del juego *Table Tennis* (*íd.*; Magnavox, 1972) de Ralph Baer -lanzado junto a *Magnavox Odissey*, pero desarrollado con anterioridad sobre la máquina



conocida como la *Brown Box*, que devendría su prototipo- y del celebérrimo *PONG* (*íd.*; Atari, 1972) de Allan Alcorn, como en otros videojuegos extremadamente sintéticos la figuración se deduce por simple analogía física. De hecho, y como veremos en el caso de *Spacewar!*, *Tennis For Two* delata su origen científico por la forma compleja de contemplar el papel de la gravedad y las trayectorias, en un tipo de emulación física realista al que los videojuegos iban a renunciar pronto en favor de soluciones más plásticas y germinalmente narrativas. Recientemente, sin embargo, este tipo de juego al límite de la física recreativa ha resucitado principalmente gracias a pequeños juegos distribuidos online, como los populares *Line Rider* (*íd.*; Boštjan Čadež, 2006) y *Crayon Physics Deluxe* (*íd.*; Kloonigames, 2009) de Petri Purho.

En comparación -y hecha la salvedad que damos un salto de catorce años- el mérito del celebérrimo *PONG* radica precisamente en renunciar a la simulación en favor de una representación acorde al medio y sus posibilidades técnicas. Mientras en el primero cancha y pelota parecen flotar en un espacio de límites arbitrarios, *PONG* utiliza los márgenes de la pantalla como barreras físicas que limitan el movimiento de jugadores y pelota.

Sintetizada en la habitual oposición entre arcade y simuladores, aunque en realidad más bien ocupada casi siempre por una infinidad de grados intermedios, esta tensión creativa entre emulación de la realidad por un lado y reglas específicas y originales del medio en cuestión, por otro, en función de la calidad de la representación y la situación perceptiva del jugador, ha conducido desde entonces en buena medida la evolución en términos de diseño interactivo o jugabilidad.

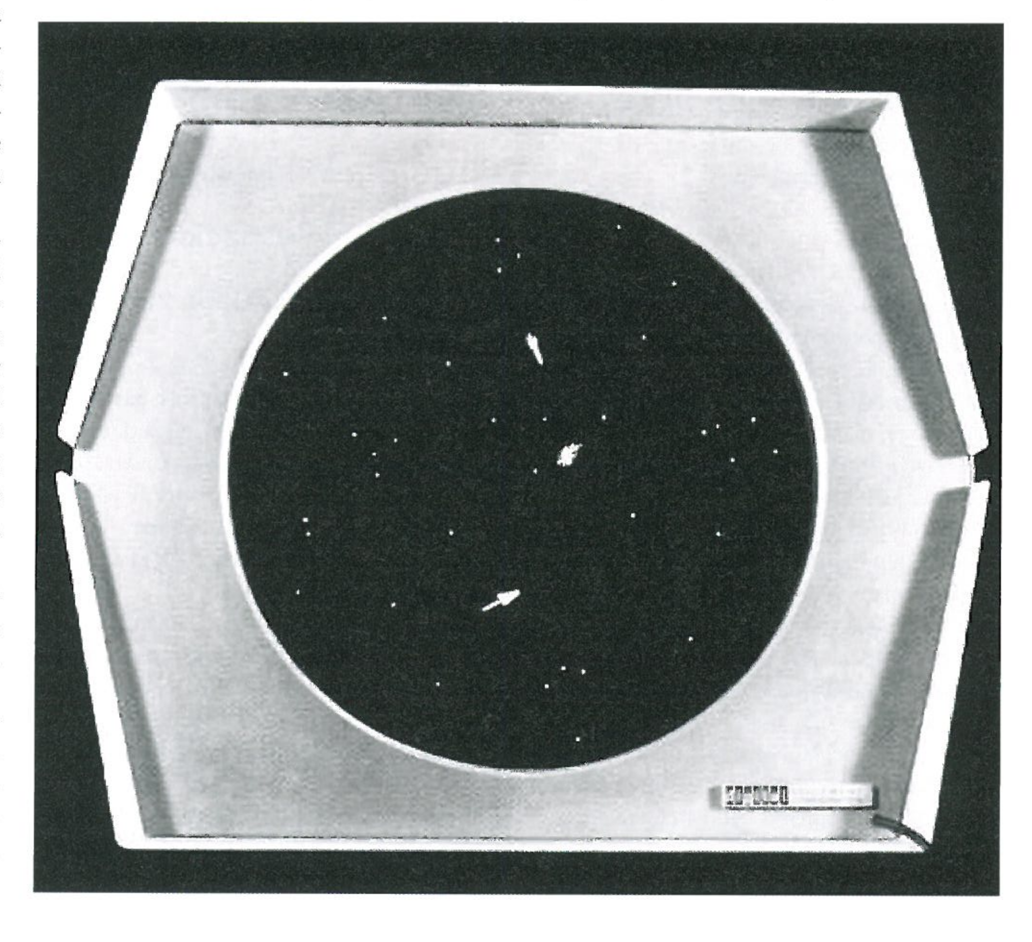
Por otro lado, la identidad entre espacio representado y soporte/pantalla (o con una pantalla dentro de la pantalla, ajustada a medida de la jugabilidad, como en *Tetris*), si bien podemos tomarla como punto de partida de una evolución lógica que consistirá en desbordarla progresivamente por los tres ejes posibles, ha seguido siendo un opción persistente en videojuegos, especialmente en juegos de tipo puzle o de habilidad.

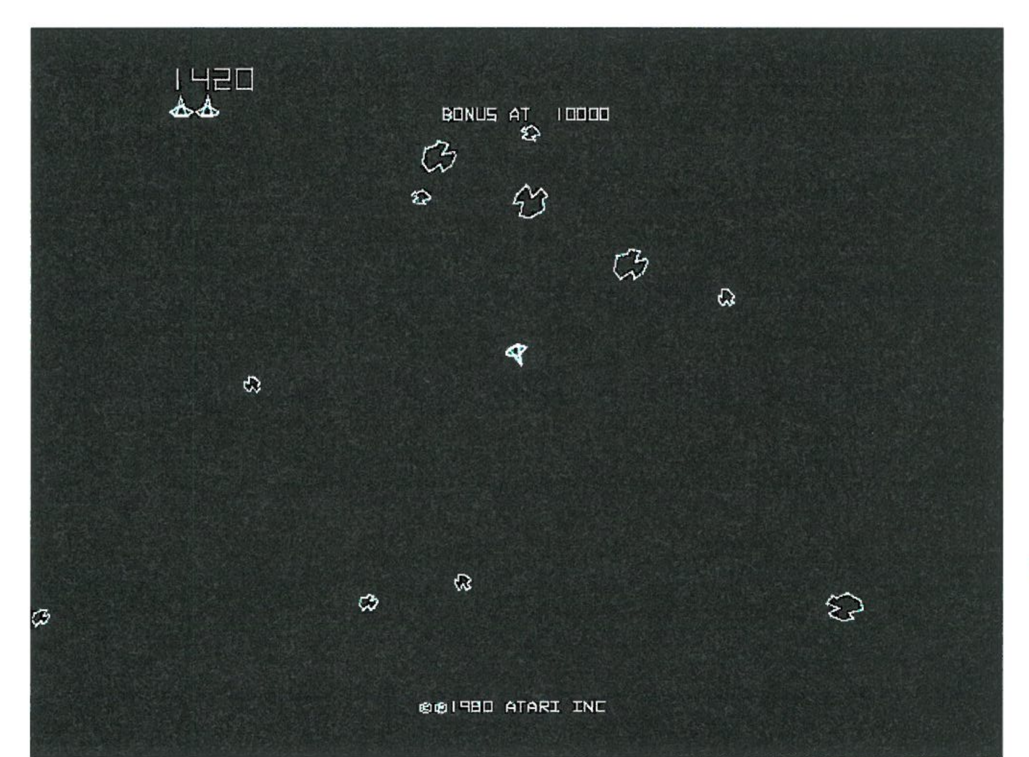
MUNDOS TOROIDALES

Nacido en el seno del MIT en el año 1961 de la mano de un pequeño equipo liderado por Steve "Slug" Russell, *Spacewar!* se convertiría en el primer videojuego en gozar de amplia difusión y de éxito comercial en sus versiones como recreativa, aunque, como en el caso de *Tennis for Two*, presenta en realidad varias anomalías interesantes respecto a la inmediata evolución de los videojuegos comerciales.

En sus diferentes versiones *Spacewar!* ponía en pantalla el combate entre dos naves que gravitaban entorno a una estrella con la que debían evitar colisionar. Los jugadores disponían de control sobre la rotación e impulso de la nave y de una reserva limitada de combustible y misiles, además de una espectacular opción de salto en el hiperespacio que permitía como último recurso trasladarse de forma inmediata a otro lugar de la pantalla seleccionado al azar por la máquina. El fondo estrellado también se dibujaba al azar, aunque una versión posterior lo reemplazaría por un mapa estelar inspirado en el firmamento real. Hermanado en varios sentidos con *Asteroids* (*íd.*; Atari, 1980) como *Tennis for Two* lo está con *PONG*, *Spacewar!* exhibe su talante técnico en la sofisticada emulación de efectos gravitatorios, ausentes por completo en la recreativa de Atari, aunque ambos coinciden sin embargo en el uso de gráficos vectoriales. Si de los primitivos juegos basados en el mapeado de píxeles y su aspecto cuadriculado resaltamos su poder icónico, a estos en cambio parece asistirles cierta belleza algo atemporal. Descartados pronto -con excepciones precisamente en la emergencia de los juegos en tres dimensiones- por su incapacidad práctica a la hora de presentar texturas y variedad cromática, su virtudes en cambio para visionar elementos a cualquier escala podría aprovecharse para visionar entornos de cualidades fractales y más o menos abstractos.

Pero el recurso particular que más nos interesa de *Spacewar!* y que luego se recuperaría en arcades tan célebres como el mismo *Asteroids* y *Pac-Man* (*Puck Man*; Namco, 1980), viene a suponer una variación peculiar del modelo de juego confinado en los límites de la pantalla y consiste en la interconexión entre márgenes opuestos. Esto es, cuando una de





Página Anterior Izquierda: <<PONG>>, arcade.
Pagina Anterior Abajo: <<Spacewar!>>.
Izquierda: <<Asteroids>>, arcade.
Abajo: <<Pac-Man>>, arcade.

las naves desparecía por el margen izquierdo reaparecía por el derecho y a la inversa, y lo mismo con los márgenes superior e inferior.

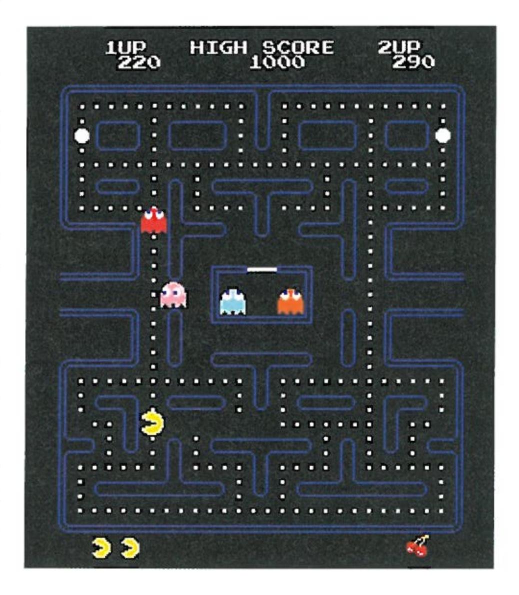
En términos geométricos, tanto *Spacewar!* como *Asteroids* transcurren sobre una superficie bidimensional curvada en la tercera dimensión e interconectada. Cualquier recorrido en línea recta te devuelve al punto de partida, tal como sucede sobre la superficie terrestre -"no puedes ir mucho más lejos antes de empezar a regresar", comenta Truman en aquella misma película expresando su deseo de viajar a las antípodas-, aunque la regularidad de las trayectorias hace corresponder los mundos de estos juegos más aproximadamente con la forma de un toro, esto es, la figura de una rosquilla o donut, que resulta de interconectar los extremos opuestos de un cilindro.

""Este tipo de superficies interconectadas podría ensayarse en juegos de aventuras"

Pac-Man a su vez supone un caso de juego sobre superficie cilíndrica, dado que la interconexión sólo se produce entre las salidas del laberinto a izquierda y derecha de la pantalla. Superfícies de diseño, imposibles de corresponder con un objeto tridimensional real por retorcidas o paradójicas, serían posibles programando una comunicación capciosa o aleatoria entre márgenes.

Las posibilidades de esta particularmente elegante solución de mapeados bidimensionales curvos para brindar mundos a la vez únicos, continuos, finitos, pero sin límites aparentes, en los que el horizonte se postergue indefinidamente sin la posibilidad de alcanzar un borde o límite infranqueable y en el que los recorridos en línea recta te devuelvan siempre al punto de partida, han sido seguramente desaprovechadas hasta la fecha. Este tipo de superficies interconectadas podrían ensayarse como mapeado en juegos de aventuras o sandbox, lo que no implicaría una mapeado visiblemente esférico, sino sólo la interconexión artificial de sus márgenes. Esta interconexión toroidal en cambio sí ha constitudo un recurso para ahorrar lastimosos desplazamientos en diversos juegos RPG, aun cuando el mapa fuera presentado en pantalla como plano o esférico.

Esferas al estilo de pequeños planetas han sido sin embargo ensayadas en juegos de estrategia de la saga *Civilitation* de Sid Meier, y en los plataformas, a parte de las fases de esferas azules de *Sonic 3* (*Sonic the Hedgedog 3*; SEGA, 1994), en fases concretas de *Ratchet and Clank* (*íd.*; SCEA, 2002) y de forma extensa en *Super Mario Galaxy* (*íd.*; Nintendo, 2007), con sucesiones de planetoides más o menos esféricos o cilíndricos, sobre los que brincar y corretear sin fin aparente. Como curiosidad, el uso de un



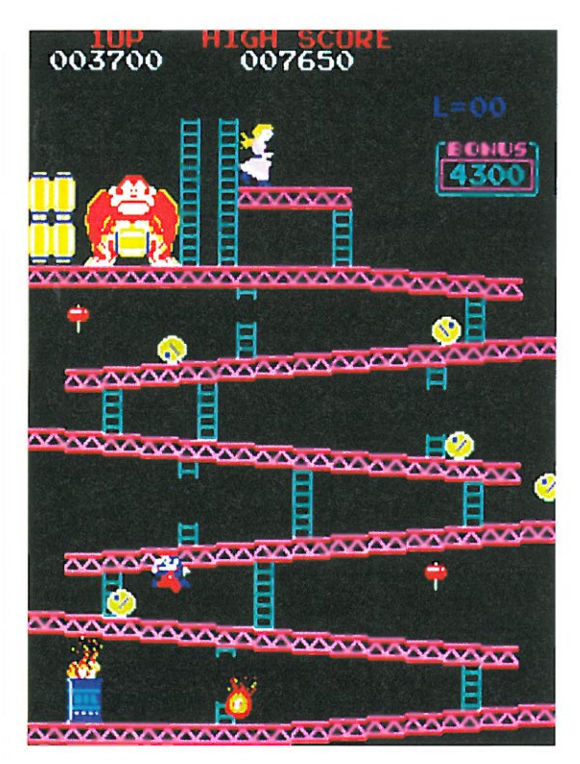
taladro para traspasar esos planetoides previsto para la secuela del de *Mario* viene a equivaler a una versión controlada del salto hiperespacial de *Spacewar!*.

EL ESPACIO COMO NARRACIÓN

En los videojuegos confinados a la pantalla, una única o múltiples y sucesivas, y descontando los peculiares casos de superficies volteadas a los que nos referíamos en el apartado anterior, pronto aparecerían elementos que la atravesaban de lado a lado, o un fondo móvil que recreaba un espacio invisible que se extendía imaginariamente más allá sus límites. A la estricta sucesión de pantallas sucedería el progresivo desborde por el eje horizontal, el vertical y ambos a la vez, recorridos a través de vistas laterales, cenitales o isométricas.

Pero la más determinante aportación a la hora de estructurar este espacio en expansión fue el reconocimiento de su potencialidad como estructura narrativa. Si *Pacman* había introducido el germen de la expresividad facial/corporal en videojuegos -hasta entonces habitado por estructuras rígidas e inexpresivas, naves, meteoritos y exóticos alienígenas de mueca inescrutable- recreativas como *Donkey Kong* (*íd.*; Nintendo, 1981) no sólo introducirían personajes mínimamente complejos, articulados y estereotipados, sino también una suerte de recorrido que no se limita ya a presentar una escena con elementos organizados en tramas, o más o menos aleatoriamente, sino que introduce una forma de linealidad puntuada que divide el espacio sucesiva pero dinámicamente en zonas frías y calientes, con lo que cada partida constituye una suerte de miniaventura .

De forma similar y aumentada, el recorrido a través de un gran mapeado bidimensional implicará la introducción progresiva y calculada de novedades y el control dramático del ciclo de desafíos y recompensas. El remanente de los juegos lógicos y de los primeros arcades de habilidad permanecerá a partir de aquí encapsulado en pequeñas situaciones como habitaciones con puzzles, series de plataformas o bandadas de enemigos, a su vez enmarcadas en ciclos de desafío y recompensa mayores: completar la fase, desbloquear la mazmorra, acabar el juego. Esta sucesión de situaciones autoconcluyen-



Izquierda: <<Donkey Kong>>, arcade.
Abajo: <<Battlezone>>, arcade.

tes constituye todavía la estructura fundamental en videojuegos tanto en el sentido de dar forma a su organización espacial como a su narrativa básica.

De forma inconsciente pero reveladora, los aficionados a los videojuegos todavía conservaríamos durante mucho tiempo el hábito de referirnos a la sucesión de fases o minimundos como pantallas, por lo menos hasta que esta estructura no alcanzase un cierto grado de organicidad que pusiera en evidencia el anacronismo. A la vez que la introducción progresiva de la complejidad meramente óptica permitía por primera vez la presentación metonímica de mundos -con extensiones y estructuras que representaban de forma más o menos esquemática bosques o desiertos, lagos, fortalezas y poblados-, los recorridos crecerían en variedad y complejidad, al punto de que podemos afirmar que la introducción de las tres dimensiones no aportará en primer lugar otra cosa que un componente extra de inmersión física al modelo de las grandes aventuras sobre mundos bidimensionales.

Si los juegos tipo puzle hermanan a los videojuegos con los juegos de mesa y revelan su origen lógico, estos recursos los conectan ya con formas de figuración menos maquinal y con las artes narrativas. De hecho los videojuegos de mayor intencionalidad narrativa, aun cuando exhiben un aspecto tridimensional, han mostrado preferencia por la estructura básica de la sucesión de pantallas, escenas o minimundos altamente compartimentados a fin de conservar el control sobre el desarrollo dramático del juego.

Cabe señalar que esta identidad formal entre soporte material y espacio representado, luego la bidimensionalidad que caracteriza la representación en estos videojuegos, ha constituido también el rasgo predominante en artes plásticas durante la inmensa mayor parte de su historia, ocupando los gigantescos intervalos de la artes prehistóricas y de las sociedades antiguas y prehumanistas, el refinado arte mesopotámico, egipcio y medieval, mientras que la excepción sólo corresponde a la emergencia de los recursos de la perspectiva en las culturas clásicas, y su recuperación a partir del Renacimiento y en la Edad Moderna.

De forma similar pues a las artes de sociedades arcaicas y a múltiples expresiones de arte popular y de artesanía de todos los tiempos, los videojuegos sobre mundos bidimensionales despliegan tapices de figuras bordadas móviles y a la vez , en su énfasis en tramas elementales basadas en la superación heroica de las adversidades, recrean más o menos involuntariamente historias igual de ancestrales.

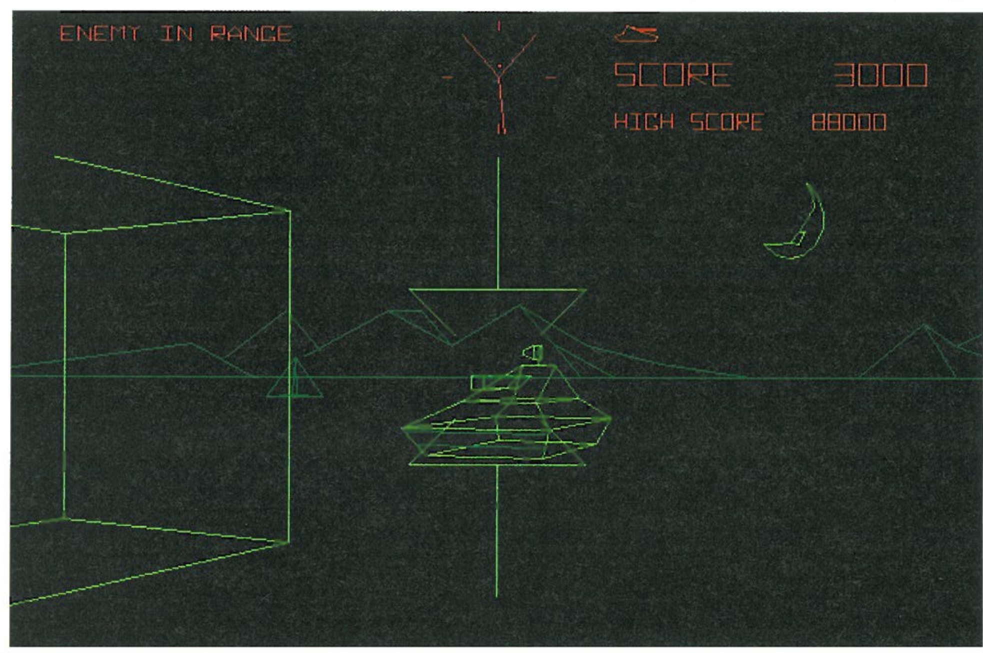
Por otro lado, desde que la fotografía y el cine han heredado de la pintura su mero papel referenciador, las artes plásticas modernas han prescindido de la perspectiva entendida como un sistema de representación homogéneo y convencional, recurriendo a ella como con respecto de cualquier otro recurso técnico, esto es, conservando alguno de sus rasgos, abandonándola o alterándola a voluntad, siempre en función de su capacidad expresiva.

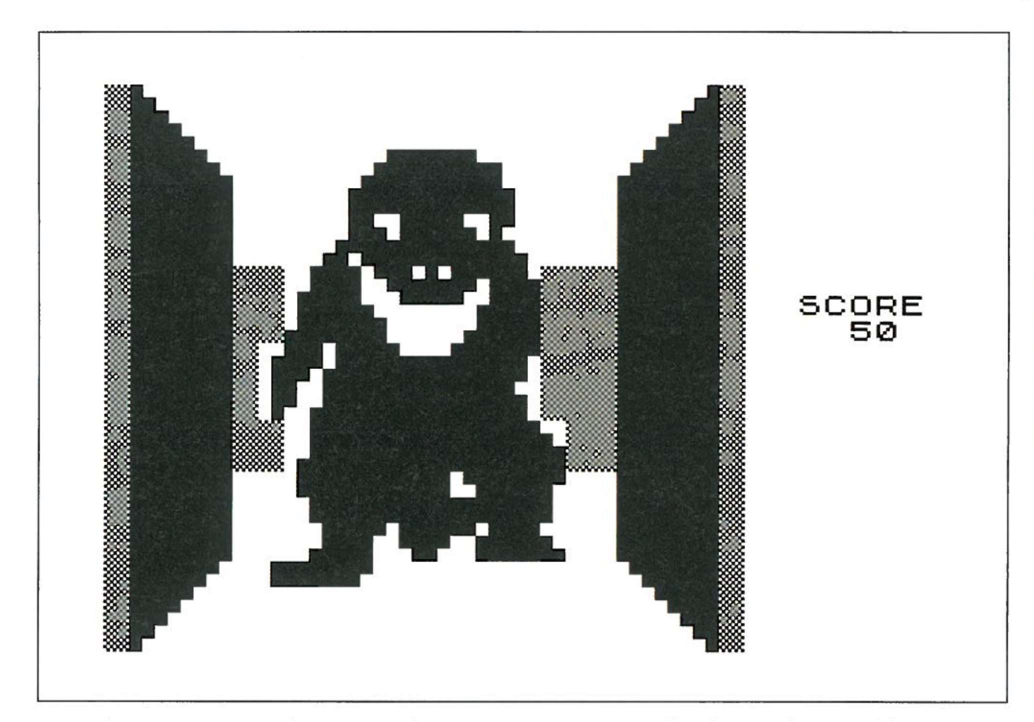
EN PROFUNDIDAD

Aunque si ha existido un período clásico al que referirse en videojuegos ese seguramente se identificaría con esos juegos de plataformas, acción y aventuras en dos dimensiones, con vistas cenitales o en diferentes tipos de scroll, no hay duda por otro lado de que la aspiración de crear juegos con entornos tridimensionales ha existido por lo menos desde su mismo origen como industria.

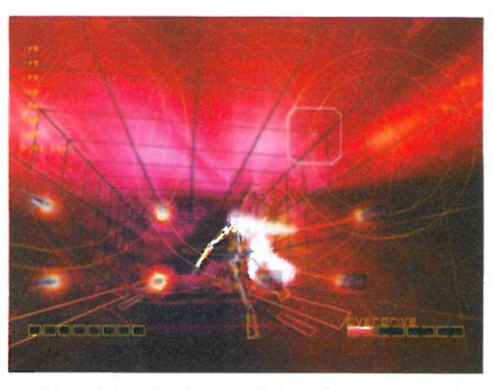
Diseñado por Ed Rotberg, *BattleZone* (*íd.*; Atari, 1980) echaba mano de la misma tecnología basada en vectores de *Asteroids* para emplazar al jugador en un paisaje extremadamente sintético, disparando y esquivando los ataques enemigos desde una novedosa vista en primera persona. A pesar del esfuerzo mental requerido para interpretar distancias y desplazamientos a partir de tan parcos indicios, el juego gozaría de inmediata popularidad y llamaría la atención del ejército estadounidense al punto de dar lugar al primer dispositivo de entrenamiento militar de realidad virtual, una versión del mismo realizado por la misma Atari adaptándolo a las características de un vehículo de combate terrestre real.

Por otro lado, la algo espectral belleza de las líneas verdes sobre el indeterminado fondo negro -logradas por el rústico medio de colocar un plástico coloreado sobre el monitor- ejercería un persistente influjo sobre la imaginería plástica de lo virtual, al punto de que todavía resuena en su versión contemporánea más célebre, si bien significativamente desprovista de connotaciones espaciales: la lluvia digital que





Izquierda: <<3D Monster Maze>>.
Derecha: <<Rez>>.



sirve de presentación al universo de *Matrix* (*The Matrix*; Hermanos Wachovski, 1999).

Otro primitivo referente para los juegos tridimensionales mostraba un aspecto bien diferente. Programado por Malcom Evans para el Sinclair ZX81, *3D Monster Maze* (*íd.*; J. K. Greye Software, 1982) enfrentaba al jugador a la violenta y sintética perspectiva de un pequeño laberinto generado aleatoriamente, desde cuyo punto de fuga se abalanzaban monstruos a muy pocas animaciones por segundo, estrenando a la vez los entornos pasilleros y el género de terror de supervivencia, en los que la limitada percepción del entorno suele aprovecharse para inducir tensión en el jugador.

Si como hemos visto los gráficos vectoriales permitieron representar pronto espacios y figuras auténticamente tridimensionales y brindarían todavía varios arcades célebres, su incapacidad para retratar superficies resultaba aún si cabe más sangrante. Instalados ya en la era de las consolas de videojuegos domésticas y sus juegos basados en la trama de píxeles, y hasta la irrupción de los primeros juegos poligonales renderizados, la historia de la representación de la profundidad espacial está repleta de extrañas medianías, más cercanas a este espasmódico y teatral *3D Monster Maze* que al elegante asepticismo virtual de *Battlezone*.

Como en los primeros estadios de representación de la profundidad espacial en pintura, la exageración de las líneas de fuga y la gradación de formas regulares reaparecía en juegos de conducción o de disparos célebres, desde el elemental e hipnótico *Nightdriver* (*íd.*; Atari, 1976) a *Pole Position* (*íd.*; Namco, 1982), *Space Harrier* (*íd.*; SEGA, 1985) y *Out Run* (*íd.*; SEGA, 1986), en los que formas en realidad bidimensionales se abalanzaban sobre el jugador en una suerte de movimiento de avance perpetuo, a parte de su sentido inmersivo, no fundamentalmente diferente al de los arcades en scroll lateral.

Por otro lado, la representación de la profundidad nos es tan familiar que pocos juegos de entornos bidimensionales han renunciado totalmente a ella, bien sea como mero efecto óptico, con sombreados y brillos, o, en un recurso tomado del cine de animación, con planos que se perdían en la lejanía, desplazándose a diferente velocidad.

También en este repertorio de soluciones intermedias de representación de la profundidad deberían tener cabida los juegos sobre fondos prerenderizados, que gozarían de gran popularidad en plena era PlayStation gracias en especial a entregas de las sagas *Resident Evil* y *Final Fantasy*. Montar una imagen estática sobre un rústico mapeado tridimensional resulta en un recurso tan habilidoso como decepcionantemente óptico. Quizá no sea casual que la saga de Capcom retratara ambientes decimonónicos, mansiones congeladas en una serie de escenas como dioramas en un museo por los que transitar acongojado, si bien hemos de admitir que no pocos jugadores se dejaron seducir por esta forma particularmente sádica también de representación de las tres dimensiones espaciales.

> "La historia de la representación de la profundidad está repleta de medianías"

Sean futuristas entornos wireframe o artificiosos escalados de sprites, este tipo de recursos conservarán para siempre el encanto algo melancólico de la fórmulas nunca definitivas, y aunque sus atributos visuales resulten menos reconocibles que los mapeados de píxeles u otros atributos lógico/plásticos, también constituyen una parte apreciable de la herencia estética del videojuego. Si hay dos juegos relativamente recientes que mencionar que hayan recuperado este legado de forma especialmente brillante esos son por un lado el magnífico *Rez* (*íd.*; UGA/SEGA, 2001) de Tetsuya Mizuguchi, que combina la estética wireframe y el sentido rítmico de fuga perpetua de los rail-shooters en un explosivo combinado pop que supone a la vez homenaje y nueva fuente de inspiración, y por otro lado el muy diferente y nunca bastante apreciado *WarioWare, Inc.* (*Made in Wario*; Nintendo, 2003) y secuelas, que en su delirante vocación paródica resultan en una relectura particularmente desacomplejada del legado estético videojueguil, y en especial de las fórmulas de figuración y representación física más chuscas y descartables.

PODER ES QUERER

Por supuesto que esta evolución o evoluciones a las que hemos querido aludir como operaciones lógicas dependen y son consecuencia a la vez del simple progreso tecnológico en la construcción de máquinas capaces de realizar más cálculos por unidad de tiempo. Los videojuegos suponen de hecho una auténtica piedra de toque a la hora de evaluar el progreso computacional. A diferencia de otros procesos informáticos de emulación física como los simuladores con propósitos científicos o los renderizados de escenas con fines videográficos, en los que el ordenador u ordenadores pueden ocuparse un tiempo indeterminado, los videojuegos necesitan transcurrir en tiempo real a fin de reflejar inmediatamente las acciones del jugador.

En cualquier caso, aquellos primitivos videojuegos que aspiraban a la tridimensionalidad espacial debieron pagar siempre de forma excesiva este dispendio en la capacidad de cálculo dedicada a la representación de la profundidad y en consecuencia, fuera de la ganancia en sensación inmersiva, su apariencia y narratividad básica resultaban en comparación a sus contemporáneos insultantemente primitivas.

El ansiado, auténtico y espectacular salto a la tres dimensiones, cumpliendo con la condición de dar libertad absoluta para el movimiento del jugador en los tres ejes espaciales y traspasando al nuevo formato los recursos acumulados en los juegos de scroll multidi-

rreccional, su potencial narrativo y su riqueza estructural, debía esperar a máquinas lo bastante potentes para ello. *Super Mario 64* (*íd.*, Nintendo, 1996), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (*Zelda no Densetsu: Toki no Ocarina*; Nintendo, 1998) y *Grand Theft Auto III* (*íd.*; Take Two, 2001) suponen tres hitos sucesivos en el sentido de satisfacer nuestras intuiciones básicas respecto a la naturaleza de un mundo ilusorio pero verosímil.

El primero bautizó los plataformas en tres dimensiones en la misma desaforada fisicidad de sus precedentes bidimensionales, encarando y solucionando de manera satisfactoria los nuevos problemas asociados al movimiento, orientación, interfaz y visualización. Con todo, sus mundos, aunque teatralmente vinculados a través de un escenario tridimensional que ejercía a la vez de pista de ensayo y de menú de selección, se presentaban todavía de manera sucesiva y compartimentada como eco todavía de los juegos organizados en sucesión de pantallas.

Sería más bien *Ocarina of Time* el que daría un paso de gigante en la representación orgánica y tridimensional de un mundo. Atado magistralmente al sentido iniciático que en realidad subyace a tantas aventuras videojueguiles, y en razón a la misma estructura básica de sus precedentes bidimensionales, las diferentes secciones ya no se presentaban como discontinuas alternativas, sino como las diversas zonas de un universo que se ampliaba conforme el jugador ganaba acceso a ellas. La verosimilitud respecto de los rasgos básicos de la realidad, también en sus ciclos y linealidad temporales, y a pesar del esquematismo económico en la representación de entornos complejos, resultó notable al punto de inaugurar un nuevo nivel para el concepto de inmersión física en videojuegos.

Como las dos emblemáticas sagas de Nintendo, y a diferencia de otros más irreflexivos o limitados saltos a la tres dimensiones, la tercera entrega de *Grand Theft Auto* causó un gran impacto al proveer de un nuevo nivel de verismo las andanzas criminales virtuales de más o menos poca monta. La apariencia física global, y también la particular evidencia de sus límites en las artimañas de los diseñadores andan aquí ya significativamente cerca del referente cinematográfico que dio pie al presente artículo.



Arriba: «The Legend of Zelda: Ocarina of Time».
Abajo: «Grand Theft Auto III».

La evolución de la saga, por otro lado, y en general la proliferación del modelo sandbox, que supone la relajación extrema del modelo narrativo y espacial tramado al que nos hemos ido remitiendo, encara a los videojuegos con una doble problemática en cuanto al perpetuamente creciente nivel de producción y la gestión de un diseño interactivo que asegure el entretenimiento y el recorrido dramático al tiempo que paga el peaje del realismo con desplazamientos continuos y recorridos por entornos crecientemente complejos.

La vieja aspiración hacia el realismo en videojuegos, la reproducción significativa de la continuidad, la complejidad y la unicidad del mundo físico tal y como lo experimentamos, corre el riesgo de enfrentar a los desarrolladores a producciones tan costosas o más que las que ensamblarían materiales y habitarían actores de carne y hueso, y a los jugadores a mundos tan absorbentes pero inevitables y previsibles, en fin, como la misma realidad. **//**

02

Edita

Transpop Música y Arte, S.L.

Creada y concebida por:
Ferran González.

Colaboradores:
Gerard Aragón, David Catalina, Cristóbal Campos, Alberto Catena, Ferran González, Pablo Muñoz, Ramón Nafria, Jordi Sánchez-Navarro.

Publicidad:
publicidad@star-tmag.com

Redacción y administración:
C/ Oristà 51, 2-5
08033 Barcelona (Barcelona) ESPAÑA.

Web: www.star-tmag.com
e-mail: info@star-tmag.com
Facebook: www.facebook.com/startmag
Twitter: www.twitter.com/startmag

Distribuye:
Logista S.A.

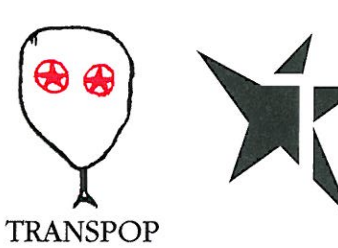
Imprime:
Litografía Rosés S.A.

Depósito Legal:
B-44238-2010.

ISSN:
2014-0169.

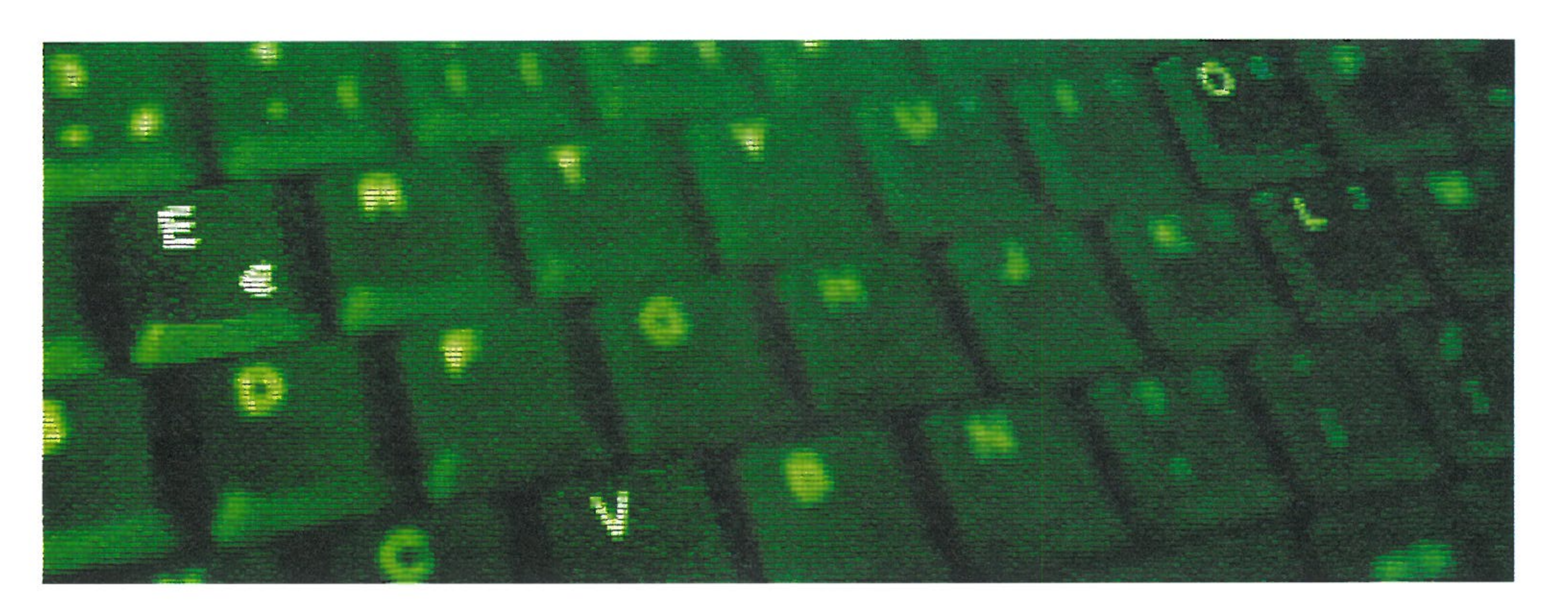
STAR-T Magazine no se responsabiliza de la opinión de sus colaboradores.
Prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos de la revista.
Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear fragmentos de esta obra.



Reza, come y llora

Por Ramón Nafria



Me dice Ferran, el director de esto que estáis leyendo, que escriba algo para una revista en papel que trata el tema del videojuego desde un punto de vista cultural, y yo me quedo encantado. Encantado porque es una revista en papel, en los tiempos digitales que corren, realizada con gusto y esmero, y encantado porque una revista cultural es una de las necesidades que tiene este sector, sobre todo a nivel español.

Hoy me gustaría hablar sobre la figura del desarrollador de videojuegos. De cómo ha cambiado, de como evoluciona, de como piensa. Un desarrollador de videojuegos puede nacer y se puede hacer. Consideramos nacer a aquel que tiene la necesidad de, viendo las inmensas posibilidades del medio, expresarse a través de él. Consideramos hacer a aquel que viendo la posible rentabilidad que le ofrece el sector, decide que es interesante invertir en él.

Dado el carácter de la revista, hoy sólo voy a hablar del primer tipo. Un desarrollador de videojuegos puede haber nacido porque le gusta algún determinado tipo de juegos, porque se le han ocurrido mil ideas, porque se ha enamorado de las posibilidades que tiene o incluso de los títulos ya realizados. Una vez nacido, cada persona tiene sus dones. Algunos son mejores gestores, otros más artísticos (en diferentes vertientes, sonoras, de dibujo, animación, ...), otros más creativos puros, otros más técnicos, y otros más "hombres del renacimiento".

Y ahora vamos a entrar entre la posibilidad del pasado y el presente. En la actualidad todo aquel que quiera saber como realizar videojuegos tiene muchas herramientas para crearse un hueco. En el pasado se hizo una verdadera criba entre aquellos que querían hacer videojuegos, y los que realmente no les interesaba tanto. Además, antaño no se consideraba un trabajo, y en la actualidad, si bien no es la panacea de la solidez, sí es una posibilidad a tener en cuenta.

Con todo, unos y otros tienen en mente, normalmente, "el juego" que quieren realizar. El personaje que quieren animar o modelar. La épica banda sonora a orquestar. Y normalmente acaban trabajando en una industria que, como cualquier otra, depende de los réditos, de las modas, de las corrientes, y de muchos otros factores externos.

Y parece que esto sólo tiene dos soluciones. La que conocemos muy bien en España, que es la de subvenciones por temas culturales, pero que no siempre hace llover a gusto de todos, y alcanzar tal éxito con trabajos anteriores que posteriormente se tiene la oportunidad de realizar esos proyectos soñados.

> "Es realmente importante crear una cultura del videojuego y conocer el medio más allá de las referencias de siempre."

Como siempre, esta no es la única mentalidad que existe dentro de los desarrolladores, pero preguntadles a los alrededor de 100 alumnos que cursan diferentes masters de desarrollo en nuestro país, y mirad como les brillan los ojos cuando te enseñan su proyecto fin de master o te cuentan lo que les gustaría hacer.

Comparando con otros países, especialmente Japón, estamos a un nivel cultural tan lejano que el desarrollo de videojuegos sólo se ve en la mayoría como un trabajo de estilo industrial. Donde el desarrollador, salvo en contadísimas ocasiones, es un engranaje más dentro de una maquinaria empresarial, que suele tener un reemplazo y al que se le cuida poco, además de no contar demasiado con su opinión.

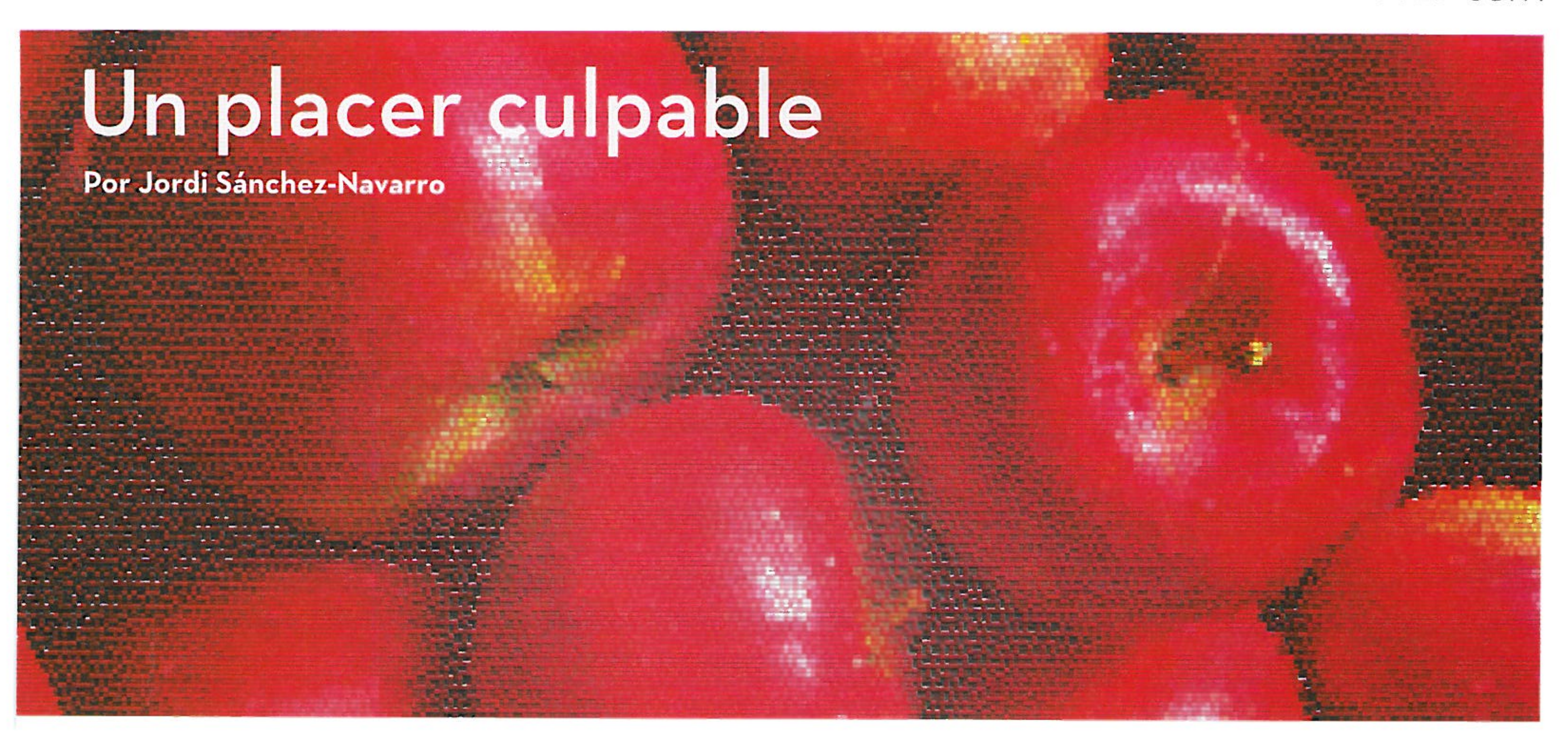
Imaginad a Keita Takahashi en nuestro país. Un artista (él realmente tenía formación de modelador en arcilla) al que le encargan hacer un concepto distinto, y tras desechar muchas "pajas mentales" acaba sacando algo tan genial como *Katamary Damacy*. Y que años después realiza otro concepto como *Noby Noby Boy*.

Por eso es realmente importante crear una cultura del videojuego. Conocer el medio más allá de las referencias culturales de siempre (*Mario, Pacman, Space Invaders, Tetris*) y de las tendencias del momento (*FIFA, Pro Evolution Soccer, Need for Speed, Call of Duty, WoW*, ...). Conocer a los desarrolladores, y saber apreciar cuando han realizado un trabajo por un motivo u otro. Exigir una calidad que tiene que tener cualquier tipo de producto (sea un videojuego o un coche), pero a la vez saber ver más allá de rígidos controles de las distintas plataformas o distribuidores, de plazos de entregas, de medios de un tipo u otro, y de fórmulas más actuales o más caducas.

Esperemos que dentro de 3-5 años el caso de desarrolladores como Over the Top Games no sea una excepción, sino algo dentro de una normalidad en la que cada desarrollador que esté capacitado para realizar un proyecto pueda encontrar la manera de llevarlo a cabo, y en el que cada entusiasta que quiera formarse para poder desarrollar estos proyectos soñados tenga un camino al que acogerse para poder alcanzar sus sueños. **//**

Un placer culpable

Por Jordi Sánchez-Navarro



En 2004, Henry Jenkins publicó un ensayo que obtuvo cierta repercusión en la comunidad de investigadores sobre videojuegos. El ensayo, titulado *"Reality Bytes: Eight Myths About Video Games Debunked"* pretendía arrojar algo de luz al debate académico sobre los efectos nocivos de los videojuegos, separando los hechos hasta el momento probados por la investigación de los mitos populares que anunciaban que los videojuegos eran poco menos que una plaga destinada a arruinar la vida de los jóvenes.

En el texto, Jenkins explica entre otras cosas que, frente al mito popular que afirma que "La disponibilidad de los videojuegos ha tenido como consecuencia una epidemia de violencia juvenil", las estadísticas oficiales demuestran que la violencia juvenil ha disminuido hasta su punto más bajo en los últimos treinta años. Como respuesta a la afirmación popular de que "Las pruebas científicas vinculan el jugar con videojuegos violentos con la agresividad juvenil", el autor afirma que no hay estudios concluyentes que demuestren tal afirmación. Similar proceso se produce en todas las afirmaciones que cierta parte de la opinión pública ha puesto en circulación para justificar su "pánico moral". Jenkins también deja claro que, en contra de lo que se afirma desde algunos sectores, el video-juego no es una práctica que lleva al aislamiento social y que no es una actividad que desensibiliza a los jóvenes ante la actitud violenta. Sin extendernos demasiado, destacaremos que lo más interesante del ensayo es que, en contra de lo que hacen los que sostienen las afirmaciones de los más apocalípticos, Jenkins sí aporta pruebas de lo contrario.

A lo largo del último año, y en el marco de mi actividad en un proyecto de investigación que combina los esfuerzos de una importante universidad catalana, un organismo público y una fundación privada, he tenido la oportunidad de entablar numerosas conversaciones sobre videojuegos con jóvenes. En ellas, parece quedar claro que el discurso integrador sobre los videojuegos no ha calado en el grupo social que los apocalípticos dicen proteger. En efecto, los jóvenes sostienen que los videojuegos contienen numerosos aspectos negativos, entre los que destacan la violencia y la adicción.

> "El discurso integrador sobre los videojuegos no ha calado en el grupo social que los apocalípticos dicen proteger."

La racionalización de porqué los videojuegos no son buenos se produce en términos de asunción del discurso oficial. Así, no es raro que los jóvenes muestren una clara visión negativa de aquello que produce interés. El viejo mantra de que lo divertido e interesante no puede ser bueno resuena con fuerza en el propio discurso de los jóvenes. Muchos sostienen que son "testigos" de lo malo que puede llegar a ser pasar el tiempo con videojuegos, y todos tienen evidencias de que otros jóvenes tienen problemas causados por su afición, puesto que conocen jóvenes que están "viciados", "marginados".... Y con mayor intensidad si cabe, defienden que los videojuegos no son buenos para los menores.

Tener asumido el discurso sobre los aspectos negativos de los videojuegos hace que los jóvenes expliquen su propio consumo en términos de "placer culpable". Puesto que saben que lo que hacen es, en el mejor de los casos, improductivo, y, en el peor, nocivo, cualquier explicación sobre el uso deriva en una discusión sobre el abuso, y sobre dónde se debe situar "la culpa" de su relación conflictiva con los videojuegos. Algunos sitúan esa culpa en la tecnología misma: la simple posibilidad de acceso ya es una "tentación" en la que, con frecuencia, se cae. Pero más interesante es que buena parte de la culpa de los aspectos negativos de los videojuegos reside, precisamente, en su capacidad para atraer y focalizar el interés de los jugadores. Se produce así una paradoja relevante. Los mismos jóvenes que reconocen que los videojuegos son interesantes porque tienen una serie de características únicas, creen también que esas características son las que los hacen peligrosos.

En observaciones participantes en talleres y aulas piloto he podido comprobar que los videojuegos, como todas las tecnologías, son instrumentos potentísimos para introducir, reflexionar y, en definitiva, trabajar la competencia tecnológica, es decir, la capacidad para interactuar con hardware y con software con el objetivo de potenciar el descubrimiento de nuevas herramientas y usos, y la cooperación y participación para la resolución de problemas, es decir, la capacidad para interaccionar con otros individuos y con herramientas a partir de objetivos comunes y con la intención de ampliar las capacidades para pensar y pensarse. La diferencia entre la percepción que los jóvenes tienen del significado de uso de los videojuegos y las verdaderas potencialidades que los videojuegos ofrecen es otra de las brechas digitales que conviene estrechar. **//**

Braid como paradigma

Por Pablo Muñoz



El éxito de *Braid* ha puesto a los videojuegos independientes en primera línea y con muchos de ellos siendo vigilados atentamente por la industria. *Braid*, distribuido en Windows, Mac, Playstation 3 y Xbox Live Arcade, es un caso emblemático de programación independiente que resulta ser un éxito de crítica y público. La pregunta es si estamos ante un ejemplo que confirma la regla de que nada ha cambiado en la industria o de si estamos ante un emblema de una nueva camada de videojuegos. Aunque es demasiado temprano para responder con exactitud ante esas preguntas, intentaremos ofrecer algunas pistas para comprender el fenómeno causado por el juego y sus efectos a corto plazo.

I ¿Pero en qué consiste el éxito de la obra? Para explicarlo cabe valorar la obra, situarla en su contexto. Diseñada y programada por Jonathan Blow, con un look visual lejanamente inspirado por Edmund McMilian y con música del sello independiente Magnatune. Al estilo de los *Mario Bros*, hay que rescatar a la princesa y no la encontramos hasta el siguiente castillo. Pero, a diferencia de los *Mario Bros*, la muerte ha sido borrada del juego, todo consiste en un fascinante juego de control del tiempo, que Blow creó a partir del concienzudo estudio de sus precusores (*Prince of Persia: Sands of Time* o *Timeshift*), y su trama pronto abandona el esquema tradicional de rescatar a una princesa para narrar una laberíntica y retorcida historia de ruptura sentimental en el que la clave parece estar en su misma estructura. Ésta no es original: es una reescritura concienzuda de la fascinante *Las ciudades invisibles*, el gran hallazgo novelístico de Italo Calvino.

Como en la obra de Calvino, cada mundo representa un sentimiento, una imagen, un recuerdo: la novela de Calvino parecía celebrar la narrativa como fiesta de posibilidades y la unía a la arquitectura, consiguiendo una estructura perfecta para hablar de casi todo. El recorrido del videojuego es similar, aunque usando imagen y texto las sugerencias son distintas, más completas y sorprendentes y las reglas de sus mundos son exploradas a través del gameplay.

El otro referente fundamental es *Mulholland Drive* de David Lynch cuya historia no lineal de envidias pesadillescas y sueños rotos forma parte de la vida interior de su protagonista, que pronto deviene un antihéroe neoyorquino cuyas frustraciones le han llevado hasta el punto de ahora: el viaje de *Braid* conduce a una pesadilla de reconocimiento y a una melancolía estruendosa cuidadísima, por eso Lynch no es solamente un referente pretendido, sino logradísimo. La estética de *Braid* es fruto de la unión entre Blow y David Hellman, coautor del fascinante webcómic *A lesson is learned but the damage is irreversible* (cuyo título uno diría síntesis del centro temático de ruptura del juego en el que colaboraría), y que aquí experimenta con efectos relativamente sencillos que dan al juego un onírico look que se diría bañado en post-impresionismo, pero que responde casi instintivamente a un procedimiento severo en el que todos los elementos forman parte de ello.

II Una de las características más señaladas de *Braid* es la adhesión de su creador, Jonathan Blow, a un movimiento conocido como los Arthouse Games. En su manifiesto por los Arthouse Games publicado en *The Escapist*, Jason Rohrer proponía unos juegos que se distanciaran del criterio de la diversión y admitía que la industria apostaba por una repetición que agotaba. Apelaba a los juegos a dar auténticas experiencias conducidas por el gameplay, señalando este como el trabajo del artista, como el verdadero propósito.

> "BRAID es un juego que retoma el proyecto del plataformas desde una perspectiva distinta."

El asunto fue debatido entre Rohrer y Roger Ebert, un célebre crítico de cine norteamericano que también ejerce de columnista y comentarista social. La discusión fue interesante solamente en términos parciales: Ebert parece muy ocupado en elaborar sus juicios sobre algo que no conoce (y no juega, por tanto prejuzga) y Rohrer comete unas alarmantes faltas de rigor intelectual usando un desconcertante reduccionismo (califica de soap opera a Shakespere y considera un punto adecuado de lo literario a Nabokov). El debate que propone Ebert es prudente, manteniéndose en ideas muy primarias sobre el medio y la narrativa. El tono de Rohrer contiene una interesantísima sensibilidad generacional, pero no termina de resolver sus argumentos, por ejemplo, traza el papel del jugador con un símil al del espectador o el del lector, pero olvida que, al margen de criterios, el libro es una acción activa que requiere lectura, comprensión. Sin embargo, cuando habla de la narrativa del hipertexto desarrollada



por Robert Coover y de la posibilidad de los juegos como elementos narrativos no lineales abre una línea del todo sugestiva: la interactividad es el centro del medio y con este lenguaje la narrativa no lineal puede llegar a extremos complejos y mucho más inamaginables de lo que parece.

Por supuesto esta batalla nos devuelve al clásico enfrentamiento entre narratólogos y ludólogos. Pero *Braid* parece haber generado un nuevo matiz, al ser un juego de narrativa no lineal, cuyo gameplay forma parte de un proyecto. Tal y como hemos explicado antes, el juego de Blow expresa la construcción de sus mundos a través de su originalísimo sistema de juego, pero, precisamente por ello, consigue una narración no lineal. Siendo un imposible término de medio, el debate parece continuar abierto.

III *Braid* es un juego deconstructor, pero nos da pistas sobre el papel de *Super Mario Bros*: como Mélies en *Viaje en la luna*, el juego funciona como punto de partida y Blow decide tomarse la distancia suficiente para elaborar una deconstrucción. Pero esa deconstrucción no pasa por dar por sentado un género, sino por reivindicarlo. *Passage*, del propio Rohrer, o *Don't Look Back* son ejemplos de videojuegos absolutamente independientes que retoman el proyecto del plataformas desde una perspectiva distinta en la que deconstrucción también implica una nueva vía, no un callejón sin salida.

La crítica debe hacerse preguntas sobre esta tradición que estos juegos toman con distancia y retoman como proyecto incompleto, pero también como nueva posibilidad. Es preciso determinar qué lugar ocupan en el canon autores como Shigeru Miyamoto, el autor de la franquicia principal de *Mario Bros* que han resultado siempre entregas vertebradoras del plataformas. Qué parte corresponde es tarea de la crítica: *Braid* ha demostrado ser un éxito sugerente que conviene no transformar con prontitud en eslogan de un cambio evidente.

El reconocimiento industrial del videojuego ha llegado con los halagos de los media y de figuras importantes en la industria como el diseñador Goichi Suda. Y el primer juego post-*Braid* parece haber llegado ya: *The misadventures of PB Winterbottom*, un fácil homenaje al cine mudo que amplía al más difícil todavía las reglas del *Braid* y se revela como un preocupante síntoma de digestión de la industria de un éxito rompedor: despojando al original de toda identidad creativa y rompedora y convirtiéndolo en mera diversión, con niveles más difíciles y material para secuelas, franquicias y derivados. Paralelamente, Blow presentaba la Experimental Gameplay Workshop de la Game Developers Conference y los medios parecían estar atentos a unos videojuegos desarrollados en los márgenes y con unas intenciones creativas muchísimo más interesantes que las que se producen dentro de la inamovible industria. Sin embargo, la súbita cancelación del evento ha obligado posponer la Experimental Gameplay Workshop hasta un 2011 todavía con dudas y ha sido sustituida por The Nuovo Sessions, unas lecturas de una hora que impartirán nombres clave del underground como Steve Swink (Flashbang Studios) o Terry Cavanagh (*Don't look back*). Existe un impacto, pero lo que derive de este parece estar, de nuevo, en manos de la crítica y de los jugadores. **//**



Aprender

Por Ferran González



Desde que nacemos, desarrollamos las mas vital de nuestras acciones, la mas satisfactoria y la más infinita. Aprender. Y aprendemos todo lo que está a nuestro alcance, de ahí que la humanidad, insaciable, sea para bien o para mal, la especie animal que domina la tierra. Aprendemos a hablar, caminar, ir en bicicleta, a discernir nuestra moral. Y por supuesto, aprendemos a jugar. Porque el juego tiene unas reglas y para jugar hay que aprenderlas.

Unas reglas que, a través de la historia, han visto nacer desde los ritos religiosos hasta la misma justicia. Unas reglas que se han vertido simbólicamente en juegos de mesa, y que, en estos últimos cuarenta años, gracias a los avances tecnológicos, en juegos de video o llamados comunmente "videojuegos".

En todo ese tiempo llevan Shigeru Miyamoto, Gunpei Yokoi, Hideo Kojima, Warren Spector, Martin Edmonson, Takashi Tezuka, Hironobu Sakaguchi, Yu Suzuki, Tim Schafer, Tetsuya Mizuguchi, etc, dándonos claves para entender a nuestra manera aquellas reglas de constante innovación y evolución. Y dónde nosotros, como actores principales, nos divierten, satisfacen, defraudan, e incluso nos fuerzan a una reflexión sobre nuestra condición humana.

Porque si algo son los videojuegos son artefactos que nos demuestran que somos algo más que meros individuos automatizados mediante factores sociológicos. Por eso, los juegos (de ayer y hoy) videográficos (de hoy) se nos revelan tan importantes. Cada vez más, se nos delatan cruciales en nuestra vida, y cada vez más, entendemos mejor cómo funcionan, que nos dicen entre sus acciones, no sólo mediante sus mecánicas, sino también a través de sus interferencias dramáticas, artísticas y científicas.

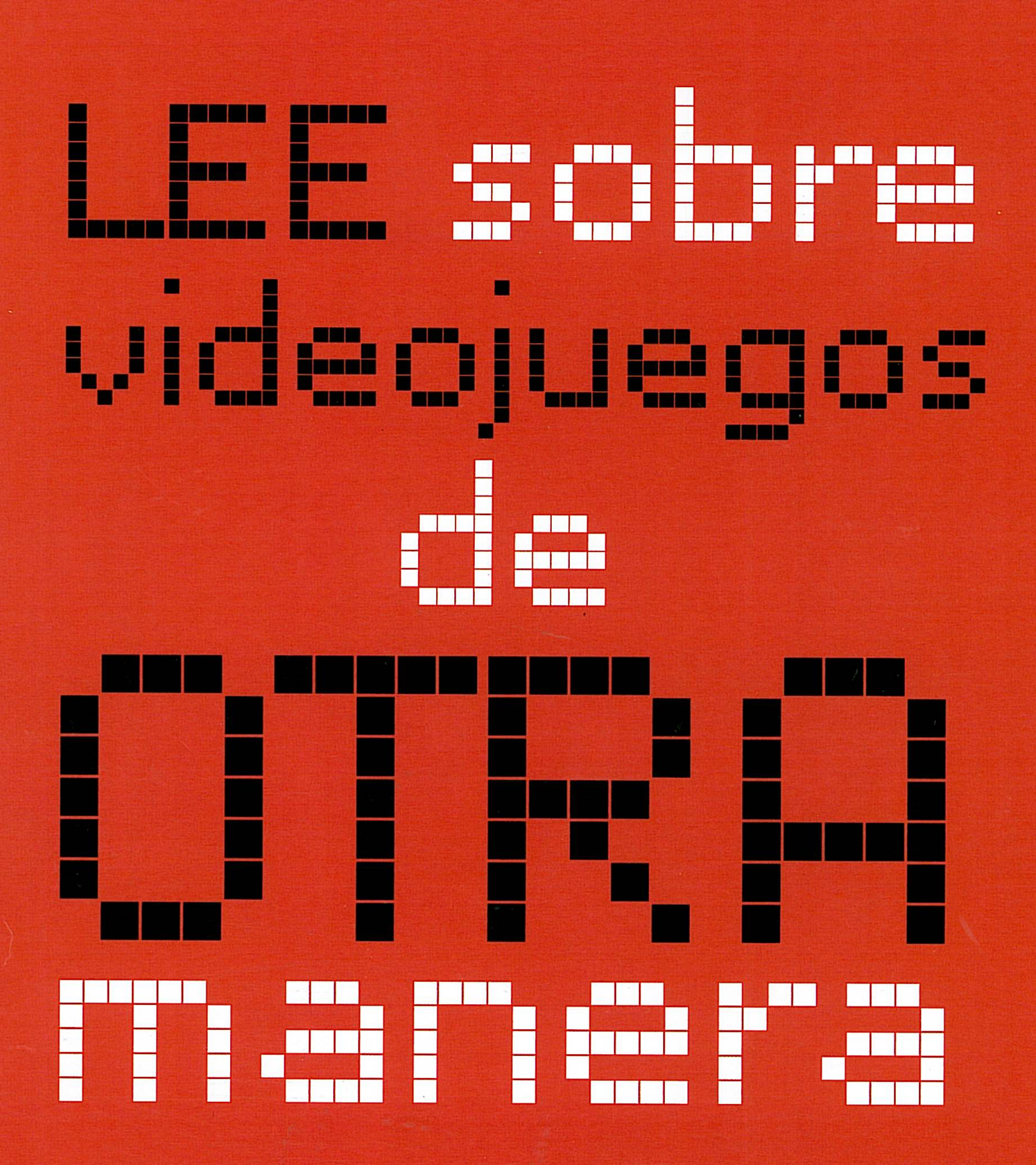
El juego videográfico sigue madurando día a día, y también muchos de sus usuarios. Es por eso, que durante muchos años fragué la posibilidad de editar una revista donde los profesionales, los jugadores entusiastas y los inquisidores del saber tendrían su refugio particular. Un refugio reclamado por muchos individuos, donde pudieran descifrar esa cara de los juegos que normalmente no se expone al mundo, donde las personas que crearon todos esos productos tienen algo que decir, algo que puntualizar. Gracias a esas inquietudes, nuestro equipo traslada a través de sus opiniones, muchas ideas que se solidifican en STAR-T.

> "STAR-T es en definitiva, un homenaje a aquellos inventores de juegos y las reglas que crearon."

Como muchos editores que se ocupan de las cuestiones de la cultura, uno supone que tiene que pisar terrenos que no conoce en extremo, y aunque es imposible llenar todas las lagunas, éstas se intentarán respaldar con el esfuerzo de todos los que trabajamos en STAR-T. Esta revista, por tanto, intentará ser un continuo y perpetuo homenaje empírico a todos esos creadores y sus juegos, que han dado toda esa imaginación tanto a la industria como a los usuarios.

Que han demostrado que el juego videográfico ha nacido con muchos propósitos, de los cuales se erige como promotor el hacerse un hueco en la cultura moderna, codearse y diferenciarse incluso ante las disciplinas artísticas con valentía, sin nunca olvidar los factores entretenimiento y tecnología. De directores, productores, artistas, programadores, músicos, planificadores, etc, aprendemos que liderar este tipo de proyectos no es en absoluto fácil, y que, a través de ellos, entenderemos -jugando- que los juegos que crean, nos dan un tipo de satisfacción que pocas actividades humanas sabe regalar.

Nuestros análisis, teorías y opiniones, se basan siempre en una mirada profunda, de viejos y nuevos títulos. De ahí que no queramos convertir STAR-T en un mero catálogo. Ahondaremos e investigaremos en las reseñas, estudios, dossiers que creemos que valen la pena ser divulgados. Para que nuestros lectores disciernan que los juegos son algo más que productos desechables y que es de sumo interés pensar sobre a qué jugamos y cómo jugamos. Intentaremos ofrecer nuestro granito de arena para que la cultura del juego videográfico tenga un grado de perpetuidad en tiempos donde lo efímero, tristemente, se cuela por todos los agujeros de nuestra sociedad. Pero sobre todo, nuestra obligación como críticos será dejar un legado para que todos aquellos que lean las palabras escritas en STAR-T sea el de aprender. Lo dicho, espero gratamente que os guste nuestra revista y que en cierta manera satisfagais vuestras anheladas necesidades, como nosotros de proporcionarlas. **//**



START



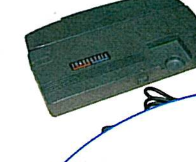
En Diciembre con tu pedido: ¡un calendario exclusivo!



¿Necesitas material retro?
Somos especialistas







¡Síguenos!

twitter.com/Tiendaemere
facebook.com/emere.es

STAR-T MAGAZINE

3€ DESCUENTO
al comprar en www.emere.es

Cupón de descuento válido hasta 31 de Enero de 2011, para compras superiores a 10€, en www.emere.es introduciendo la palabra "Star-t" en el espacio cupón de la cesta de la compra, más información en www.emere.es